N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

14[illegible]
JUIN [illegible]



Réseau : Neocron, Vi[illegible]icon, Tale of Desert, Middle Earth…

News : Half-Life 2, Halo, Thief III, BGE, The Sims 2, Planetside…

Tests : Rise of the Nations, Delta Force Black Hawk Down, F1 Career Challenge…

Bêta-versions : Colin Mc Rae 3, Cycling Manager 3, Hulk, Chaser…

Reportages : Ryzom, Conflict Desert Storm 2

CALL OF DUTY

NUMÉRO [illegible] • JUIN 2003 • FRANCE MÉTROPOLITAINE [illegible] • ANT-GUY 6,90 € • REU 8,[illegible] € • BEL 5,90 € • CH [illegible] FS • ALG [illegible] DA
AND 5,9[illegible] • [illegible] $ [illegible],95 • GRE 7,30 € • LUX 5,[illegible] • MAR 75 DH • MAY 8,50 € • PORT CONT 5,90 € • TOM [illegible]600 F CFP

PURETÉ VISAGE | RASAGE | APRÈS RASAGE | SOIN VISAGE

ADIEU LE SAVON



GEL NETTOYANT DOUBLE ACTION

- Nettoie en douceur.
- Sans savon - ne dessèche pas la peau.
- Contient des vitamines PP et de la provitamine B5.

QUE C'EST BEAU D'ÊTRE UN HOMME.

www.NIVEA.fr

ommaire

149 JUIN 2003

26



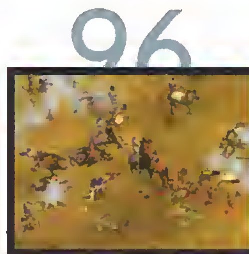
LES NEWS Nom d'un petit bonhomme en 3D ! Half-Life 2, les amis, quelle claque monumentale. En attendant l'arrivée du messie cosmoplanétaire, tout plein de niouzes sur les autres gros jeux à venir : Halo, Thief III, the Sims 2 et tutti quanti.

68



REPORTAGE Nous sommes allés rendre visite à Nevrax, les développeurs de Ryzom, le futur MMORPG arboricole qui s'annonce mignon tout plein. Pour les plagistes nostalgiques qui aiment pas les fleurs, il reste Conflict Desert Storm 2.

96



TESTS Rise of the Nations, un mélange de Civilisation et de stratégie temps réel s'avère pas mal du tout. Pour les fondus de Formule 1, faites crisser la gomme et bramer les V12 dans F1 Career Challenge 99-02.

122



RÉSEAU Au pays merveilleux de la rubrique Réseau, on s'irradie en famille dans Neocron, on fait pousser des plantes vertes dans la jungle de Vietcong et on construit des pyramides en terre cuite dans A Tale in the Desert.

ET AUSSI...

JOYSTICK
est édité par la société Hi-Tech Digital Presse (HOP)
SA au capital de 42 000 euros,
RCS Nanterre B391341526
SIÈGE SOCIAL : 101/109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
RÉDACTION : 101/109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 3B 38 Fax : 01 41 27 64 70
PRÉSIDENTE DIRECTRICE GÉNÉRAL : Saghi Zaïmi
PRINCIPAL ACTIONNAIRE : Future Holdings Limited 2002
DIRECTRICE DE LA PUBLICATION : Saghi Zaïmi

LA RÉDACTION
RÉDACTEUR EN CHEF : Jérôme Darnaudet (jerome.darnaudet@futurenet.fr)
RÉDACTEUR EN CHEF-ADJOINT : Stéphane Hébert
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Sophie Prétot
CORRECTRICES : Anne Pavan et Sonia Jensen
ASSISTANTE DE RÉDACTION : Nathalie Brun
NEWS, BÊTA-VERSIONS ET TESTS : Par toute l'équipe
RUBRIQUE MATOS : Ooc Caféine
RUBRIQUE RÉZO : iansolo
REPORTAGE : ackboo, iansolo

LA MAQUETTE
DIRECTEUR ARTISTIQUE : Stéphane Noël
2E RÉDACTRICE GRAPHISTE : Sonia Nini
MAQUETTISTES : Adeline Clère, Suzie Gorini, Aline Saussier, Nicolas Lainé
CORRECTEUR PHOTOGRAPHIQUE : Stéphane Leclercq
ILLUSTRATEUR : Oidier Couly
ICONOGRAPHE : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
TÉLEPHONE : 01 41 27 3B 3B Fax : 01 41 27 64 70
DIRECTRICE COMMERCIALE : Claudine Lefèbvre - claudine.lefebvre@futurenet.fr
DIRECTEUR DE PUBLICITÉ : Antoine Tomas - antoine.tomas@futurenet.fr
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE : Jean-François Feneux jeanfrançois.feneux@futurenet.fr
CHEF DE PUBLICITÉ : 8enoît Léoty - benoit.leoty@futurenet.fr
ASSISTANTE DE PUBLICITÉ : Cécile-Marie Réyé

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
RESPONSABLE : Frédéric Garcia
CENTRE SERVEUR : Nudge Interactive

RÉALISATION DU CD-ROM
8ob Obrenic, Lord Casque Noir, Gana (Michael Sarfati), TBF (Emmanuel Bézy)
cdromjoystick@futurenet.fr

ABONNEMENTS
ABONNEMENTS : Tél. : 01 55 63 41 14
Tarifs 1 an (11 nos) France : 39,90 euros.
Tarif étranger au 01 55 63 41 15
abonnementsjoystick@cba.fr
ANCIENS NUMÉROS : 03 20 12 86 01
Promévente 08 00 19 84 57
PHOTOGRAVURE : Hafiba
IMPRIMÉ PAR : 8rodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
DISTRIBUTION : Transport Presse
Ce numéro comprend un encart abonnement jeté, deux CD-Rom gratuits ainsi qu'un supplément de 32 pages qui ne peuvent être vendus séparément.

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution

HDP est une filiale du groupe The Future Network plc. The Future Network plc a pour mission de répondre aux besoins d'informations de personnes qui partagent une même passion. Notre but est de la satisfaire en créant des magazines et des sites Internet offrant une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais aussi un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes de presse dont la croissance est la plus forte dans le monde. The Future Network plc publie aujourd'hui plus de 100 magazines, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe accorde également une licence à 42 magazines dans 30 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres. (Code : FNET)
www.thefuturenetwork.plc.co.uk
Bath, London, Milan, New York, Paris, San Francisco

COUVERTURE © ACTIVISION

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

Sommaire Cd-rom

#149



DÉTAIL DU CD-ROM

Je me suis toujours demandé comment vous faire sentir la quintessence de la vie d'un testeur de jeu vidéo en quelques lignes. Eh bien, ça y est, j'ai trouvé l'idée ce matin, en ouvrant le courrier. Voici mon dernier relevé de Carte Bleue, dans son intégralité :

DATES	NATURE DES OPÉRATIONS	DÉBIT
29.03	FNAC 95 CERGY	149,00
03.04	ATAC 78 CONFLANS HON	54,75
03.04	FNAC 95 CERGY	87,50
03.04	MC DONALD S 95 ERAGNY/OISE	14,60
04.04	MC DONALD S 95 ERAGNY/OISE	12,60
06.04	MC DONALD S 95 ERAGNY/OISE	14,80
07.04	FNAC 95 CERGY	289,90
09.04	MC DONALD S 95 ERAGNY/OISE	12,40
11.04	MC DONALD S 95 ERAGNY/OISE	11,70
11.04	FNAC 95 CERGY	49.90
12.04	MC DONALD S 95 ERAGNY/OISE	15,60
13.04	ATAC 78 CONFLANS HON	33,55
17.04	MC DONALD S 95 ERAGNY/OISE	13,80
19.04	FNAC 95 CERGY	132,00
20.04	MC DONALD S 95 ERAGNY/OISE	12,90
22.04	ATAC 78 CONFLANS HON	27,60
26.04	MC DONALD S 95 ERAGNY/OISE	10,80
27.04	FNAC 95 CERGY	89,90
27.04	MC DONALD S 95 ERAGNY/OISE	14,80
28.04	FNAC 95 CERGY	117,50
28.04	MC DONALD S 95 ERAGNY/OISE	12,60

ackboo

DirectX

Les démos des jeux Windows 98/2000 et XP de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 9.

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 9x/Me/2000/XP. Elle nécessite au minimum un Pentium 300 MHz, 32 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium III 1GHz de 128 Mo de RAM, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Le contenu DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt-F4.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : [illegible] (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante : [illegible]

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Comment QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Contenu du CD n°1

DIRECTX 9 : Vous trouverez DirectX dans le répertoire \DATA\DirectX.

QUICKTIME 6 : Répertoire \DATA\QUICKTIME6
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.

Les démos

Répertoire \DATA\DEMOS

Will Rock

Genre : Shoot 3D
Éditeur : Ubi Soft
Config minimum : PIII 800, 128 Mo, Geforce 2 ou ATI Radeon minimum
Fichier : Data\Demos\Willrock\Setup.exe

En résumé

Un héros sympa habillé comme un djeun's, des grosses armes qui tachent, des ennemis délirants sortis de l'Odyssée d'Homère, voilà ce qu'est Will Rock. Ça ressemble un peu à un Duke Nukem qui se battrait contre tout le bestiaire de la mythologie grecque. En tout cas, c'est très défoulant, le jeu est un peu dans l'esprit Serious Sam. On se bat contre des vagues d'ennemis délirants qui foncent sur le héros en hurlant comme des dingues, je pense que le nombre de morts violentes par minute doit frôler la cinquantaine. Cette démo vous permettra de jouer sur un niveau en solo et même d'organiser des parties multijoueurs sur une carte. C'est à essayer si vous aimez les shoots bourrins où l'utilisation des neurones est très facultative.

Mode d'emploi

Le jeu est par défaut en QWERTY, il faut donc tout de suite filer dans les menus des options pour reconfigurer les touches. Tout est très explicite, les contrôles sont archi-classiques, vous ne devriez pas avoir besoin de notre aide pour vous en sortir... Pensez juste à assigner le bouton de zoom (il s'utilise avec l'arbalète pour buter les archers devant les murs de la ville). Si vous bloquez devant une grosse porte dans les premières minutes, patientez, il faut avoir flinguer toutes les vagues d'ennemis avant qu'elle ne s'ouvre. Ensuite, pour y accéder, utilisez la catapulte (touche « Use »).







Cycling Manager 3

Genre : Gestion de course cycliste
Éditeur : Cyanide
Config minimum : PIII 500 MHz, 128 Mo, Carte 3D
Fichier : Data\Demos\Cycling3\Setup.exe

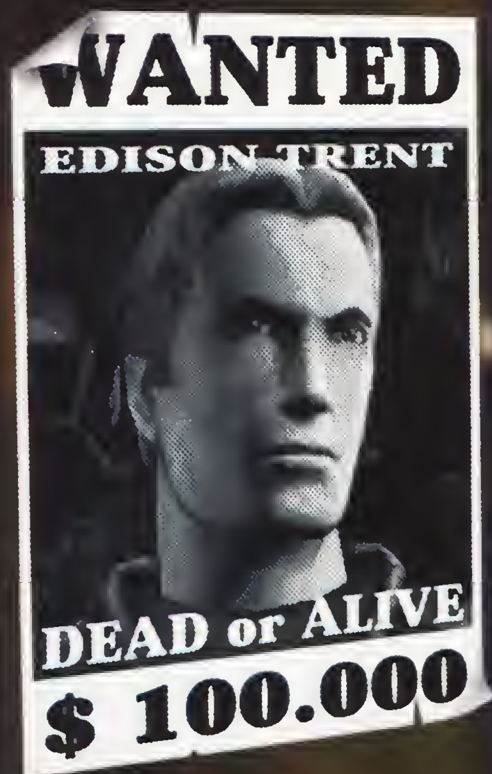
En résumé

O.K., je sais ce que vous vous dites. Moi non plus je n'étais pas fantastiquement excité à l'idée d'installer cette démo d'un gestionnaire de course de vélo. Et pourtant. Force est de constater que, même si le sujet ne devrait pas toucher un public très large, le jeu est vraiment bien réalisé. La démo permet de s'essayer sur l'étape « Bagnerres de Bigorre – Luz Ardiden » aux commandes d'une équipe de coureurs. On choisit chaque élément de leur vélo, du cadre aux roues, puis on les balance dans le peloton. On donne ensuite des ordres du style « déclenche une attaque » ou « organise des relais », en essayant de monter une vraie stratégie de course pour faire triompher le leader de l'équipe. C'est pas évident au début, mais on peut se distraire en admirant les décors étonnamment variés des bords de route. Moi, en tout cas, malgré un a priori très négatif, je me suis laissé happé pendant 2 bonnes heures par cette démo...

Touches

En course, vous passez d'un coureur à l'autre avec la molette de la souris. Pour les vues, ce sont les touches F7 à F12, ainsi que la touche « Retour Arrière » qui donne accès à des caméras d'hélicoptère. Tous les ordres se donnent par le petit tableau d'icones en bas à gauche de l'écran (laissez le curseur dessus pour voir apparaître un petit texte explicatif). Si vous voulez accélérer la course, cliquez sur la petite flèche jaune en bas à droite de l'écran. Sur cet onglet, vous pourrez aussi charger un MP3 ou customiser l'angle de la caméra.




WANTED
EDISON TRENT
DEAD or ALIVE
$ 100.000


NEWS
FROM OUTER SPACE
EDISON TRENT :
LA GALAXIE A TROUVE SON HEROS.
SIRIUS


FREELANCER
Version française
12

Les démos



Tropico 2

Genre : Simulateur d'île pirate
Éditeur : Gathering
Config minimum : PIII 500, 128 Mo, Carte 3D
Fichier : Data\Demos\Tropico2\tropico2.exe

En résumé

Tropico 2 tranche avec son prédécesseur en abandonnant l'ambiance « république bananière » pour devenir un simulateur d'île de pirates. Le but est désormais d'attirer le maximum de flibustiers dans l'île en leur proposant des bars, des bordels, des boulangeries vendant des gâteaux à la banane, des magasins de perroquets... En même temps, il faut gérer toute une armée de travailleurs captifs en exhibant des pendus ou des têtes de morts à chaque coin de l'île, afin de leur faire passer l'envie de s'échapper. La démo que nous vous proposons vous permettra de découvrir un des nouveaux aspects de Tropico 2, la gestion d'une flotte de navires pirates avec son équipage. Deux missions sont jouables, elles devraient vous donner une bonne idée du produit complet.

Mode d'emploi

Il faudrait 12 pages pour vous expliquer en détail l'interface, alors oublions tout de suite. Laissez l'option « Tutorial On » dans les Settings du jeu, un marin s'affichera automatiquement en haut à gauche de l'écran si vous galérez à prendre le jeu en main. Pour savoir exactement où cliquer pour construire tel ou tel bâtiment, sélectionnez l'option « How To » qui s'affiche à chaque nouvelle bulle d'aide.

Unreal 2 : The Awakening

Genre : Shoot 3D
Éditeur : Atari
Config minimum : PIII 700, 256 Mo, GeForce 2 MX minimum
Fichier : Data\Demos\Unreal 2\unreal2.exe

En résumé

Si vous voulez faire suer votre carte graphique un bon coup, c'est la démo à installer ce mois-ci. Dieu que ce jeu est beau. Parfois, on tombe dans de petites pièces anodines au détour d'une base abandonnée, on observe le plafond, et on se rend compte que les designers ont dû mettre 3 jours et 20 000 polygones pour le modéliser. Non vraiment, c'est splendide. Le jeu tournera sur la config minimale indiquée plus haut, mais pour bien en profiter, mieux vaut la configuration recommandée par l'éditeur : Pentium 4 ou Athlon 1,2 GHz, 384 Mo de mémoire pour éviter le swapping intensif et une carte graphique style GeForce 3 ou Radeon 8500.

Mode d'emploi

Comme d'habitude, le jeu est prévu pour les claviers QWERTY, il faut donc aller tout de suite dans le menu des options pour remplacer Q par A et W par Z. À part ça, rien à signaler, vous retrouverez tous les contrôles du shoot traditionnel.



Hulk

Genre : Baston bien violente
Éditeur : VU Games
Config minimum : PIII 700 MHz, 192 Mo, Carte 3D 32 Mo
Fichier : Data\Demos\hulk.exe (sur le CD2)



En résumé

Bon, c'est Hulk, il ne faut donc pas s'attendre à un monument de finesse et de stratégie. Cette démo est assez courte, elle vous permettra uniquement de jouer quelques minutes sur le tout premier tableau du jeu. On y retrouve Hulk, très énervé, devant résister à un assaut de soldats, avant de se taper un tank en boss de fin de niveau. Le gameplay est assez jouissif et les contrôles sont étonnamment bons. La variété des coups avec lesquels Hulk peut massacrer les pantins qui tentent de l'approcher suffit pour s'amuser un bon moment. Essayez cette démo même si le sujet ne vous inspire pas, vous pourriez bien tomber sous le charme de ce jeu délicieusement bourrin. Notez quand même que, dans la version complète, on aura droit à des missions « infiltration » où l'on dirigera Bruce Banner.

Mode d'emploi

Pas la peine d'empoigner la souris, le jeu se joue avec les 2 mains collées sur le clavier. Les doigts de la main gauche vont se mettre sur ZQSD pour diriger le monstre, tandis que ceux de la main droite iront sur le pavé numérique. Le coup de poing standard se déclenche avec la touche 4. Pour attraper un bonhomme, c'est la touche 6. Vous pouvez aussi prendre un objet avec cette touche, puis vous en servir d'arme avec la touche 4. La touche 8 enclenche le coup « Gamma », un mouvement spécial qui dépend du contexte. Vous pouvez par exemple l'utilisez en combo avec le coup de point pour déclencher un « Sonic Clap », ou avec la touche 6 pour écraser un bonhomme à terre. À vous d'expérimenter, il y a plein de combinaisons rigolotes à découvrir.

Contenu du CD n°2

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

Les sharewares et autres fichiers

LES SHAREWARES AUDIO

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

foobar.exe	foobar2000 0.6 Final
RipperSetup.exe	GermaniXRipper 0.96.358

LES SHAREWARES COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

mpp70rc1.exe : mIRC Power Pack 7.0 RC1 Final

LES SHAREWARES DRIVERS

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

DivXPro505GAINBundle.exe	DivX Pro 5.0.5

LES SHAREWARES GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Vous trouverez dans ce répertoire des dizaines de fonds d'écran qui ne sont pas répertoriés ci-dessous, faute de place, ainsi que les fichiers suivants :

SimAQUARIUM-V2.05_Tank1.exe	SimAQUARIUM 2
SimAQUARIUM-V2.05_Tank2.exe	SimAQUARIUM 2
XP.zip	XP Screensaver

LES SHAREWARES JEUX

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

Vous trouverez le mod Rocket Arena version 3.16 pour Quake III Arena sur le CD 1

AOM_GoldenGift.exe	4 scénarios pour Age of Mythology
dod_v10.exe	Day of Defeat 1.0
RavenShield_Amon_zen.exe	La map Amon pour RavenShield
RavenShield_CloseQuarter.exe	La map Close Quarter pour RavenShield
ReactionQuake3-v3.1-Update.exe	Mod Reaction Quake 3.0 à 3.1 pour Quake III

LES PATCHES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

aao_patch_160to170.exe	America's Army 1.60 à 1.70
aom10to105.exe	Patch 1.05 pour Age of Mythology
aom104s.exe	Age Of Mythology 1.04
ArxFatalis_French_Patch_v117.EXE	Patch 1.0.1 pour Arx Fatalis
ijetupfra1_0.exe	Patch 1.01 VF pour Indiana Jones
mgs2patch.exe	Patch 1.01 pour Metal Gear Solid 2
nwn129fr.zip	Patch 1.29 Neverwinter Nights
patchinstaller.exe	Patch 1.04 pour Praetorians
rvspatch_1.0_to_1.1_fra.exe	Patch 1.1 pour Raven Shield VF
sc_emea_patch_1_2b.exe	Patch 1.2b pour Splinter Cell Européen
subcommand108e.exe	Patch 1.08 pour Sub Command
ut2003-brightskins.exe	Mod BrightSkins pour Unreal Tournament 2003
ut2003-winpatch2225.exe	Patch 2225 pour Unreal Tournament 2003

LES SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

7z230b31.exe	7-Zip 2.30 Beta 31
B-4.5.6379.exe	Ad Muncher 4.5.6379 Beta
dup50obeta4-setup.exe	Dragon UnPACKer 5.0.0.95 Beta 4
gaim-0.62.exe	Gaim for Windows 0.62
hddh.exe	HDD Health 2.0 Build 110 Beta
iphotodvd.exe	IphotoDVD 1.0 Beta 1
Mastermind10Beta2Bundle.exe	Mastermind 1.0 Beta 2
PowerToys_Full.exe	PowerToys
sepsetup4.exe	SpamEater Pro 4.00 Beta 8 Build 88
tm60b2.exe	TransMac 6.0 Beta 2
tvtool.zip	TVTool 7.0.3 Beta
WinXPSP1a_EN_PRO_BF.exe	Microsoft Windows XP Pro Floppy Setup Disks SP1a

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelle que nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

DROITS D'AUTEUR

La reproduction, par quel que moyen que ce soit, des musiques et des pages graphiques présentes dans l'interface est strictement interdite. Ces éléments appartiennent exclusivement à leurs auteurs respectifs.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CDn°2 (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.

patches

par Bob Arctor

Ce mois-ci pas de grosses surprises question patches, mais les vacances de Pâques auront été mises à profit par les développeurs d'add-on pour 2 des jeux les plus ouverts aux extensions maison : NWN et OFP.

Indiana Jones

_ PATCH 1.01_

Ah Indiana Jones et la tombe de l'empereur, en voilà encore un bel exemple de licence qui s'est ramassé la face sur le pavé. Pourtant tout y était : coups de fouets, androïdes idiots, sans compter ce gay luron d'Indy lui-même. Voilà tout de même un patch pour sauver ce qui peut encore l'être. Les heureux possesseurs de Matrox Parhelia pourront désormais jouer à Emperor's Tomb au lieu de crasher lamentablement au démarrage, et pour l'ensemble de la planète, les menus graphiques avancés seront accessibles sans risques de retour au desktop. Le jeu sera d'ailleurs plus imperméable aux crashs divers. Le gameplay a été un peu corrigé, la musique s'arrête enfin lorsqu'on retourne sur le bureau et les settings de sensibilité pour les contrôleurs ont eux aussi été révisés.
ftp.fragland.net/mirrors/avault/patches/indy_emperor_v101.exe (13,1 Mo)









Raven Shield

_ PATCH 1.0 TO 1.1 _

Tiens, un patch pour Raven shield. Va-t-il rajouter des maps ahurissantes ? Changer les textures des premières missions à peine plus impressionnantes que celles de Rainbox Six cuvée 1999 ? Rajouter des tas d'armes délires ? Ah tiens non, il corrige 2 ou 3 bugs misérables comme des problèmes avec le CD key qui foirait parfois pendant les parties réseau.
ftp.fragland.net/mirrors/avault/patches/ravenshield_10_to_11.exe

Mitdown Madness 2

_ UPDATE 1.01 & CFS 3 UPDATE _

Pour fêter dignement l'arrivée des vacances, Crosoft nous a concocté un patch pour Midtown Madness un jeu qui date d'à peine oh quoi... un ou deux ans. Maintenant celui-ci fonctionnera avec Windows XP sans planter au démarrage et les possesseurs de Geforce et Intel 810, que l'on sait peu nombreux, pourront profiter à fond des graphismes de ce jeu de bagnoles plutôt sympathique. Continuant sur la même lancée, et dans la tradition séculaire du « mini-patch », voici un correctif pour Combat Flight Simulator 3 qui règle les problèmes des instruments dans le cockpit du B-25H et du B-25-J (dans la version 3.1 du soft).
www.fileplanet.com/download.aspx?f=52494
www.fileplanet.com/download.aspx?f=123010



Logos et sonneries en direct par SMS

1. **Rédigez** un message SMS en tapant COMMANDER suivi d'un espace puis de la REFERENCE du logo ou de la sonnerie de votre choix.
EX. : COMMANDER UNIFLOW
2. **Envoyez** votre SMS à Nokia au :
2 10 10 si vous êtes client Bouygtel
80 111 si vous êtes client Orange
2 10 11 si vous êtes client SFR
3. **Recevez** directement sur votre téléphone Nokia le logo ou la sonnerie commandée et enregistrez le logo ou la sonnerie sur votre mobile en suivant les instructions qui s'affichent à l'écran.

Sonneries

TV-CINÉMA

TV-CINÉMA	Références
The Benny Hill show	BENNYHIL
La quatrième dimension	TWILIGHT
Star Trek	STARTRMO
La panthère rose	PINKPANT
Maya l'abeille	MAYALABE
Buffy le Vampire	BUFFY2
Star Wars	STARWARS
La marche impériale	EMPIRE
L'agence tout risque	ATEAM
Le flic de Beverly Hills	AXELF
James Bond	BONO
Les dents de la mer	JAWS50
Starsky & Hutch	STARSKY61
Magnum	MAGNU
Inspecteur Gadget	GAGGET
Le Parrain	GOO1
2 flics à Miami	MIAMIVIC11
Halloween	HALLOWEE58
Wake up (from Matrix)	WAKEUP39
Woody Woodpecker	WOOOYWOO
Mission Impossible	MISSIONI
Le Muppet show	MUPPETSH
Ghostbusters	GHOSTBUS
La famille Addams	AOOAMSFA
Ma sorcière bien aimée	BEWITCHEO
Happy days	HAPPYOAYS
K2000	KNIGHTRI
Macgyver	MACGYVER
Les Schtroumfs	SMURFS61
L'Exorciste	TUBULAR
Chapi chapo	CHAPICHA
Capitaine Flam	CAPITAIN
La croisière s'amuse	LOVEBOAT1
Albator	ALBATOR

RAP-R&B

RAP-R&B	Références
In Da Club	INDACLUB2
I need a girl	INEEOAGI
Lose yourself	LOSEYOUR
Qui est l'exemple ?	QUIESTLE
Block party	BLOCKPAR
Without me	WITHOUTM
T.D.S.L	TOSI
Dilemma	OILEMMA
Qu'est-c'tu fous cette nuit ?	QUESTCTU
591	591
Because I got high	BECAUSEI
Street life	STREETLI
Stan	STAN
Bad boy for life	BAOBOYFO
03' Bonnie & Clyde	BONNIECL
Miss California	MISSCALI
Hey sexy lady	HEYSEXYL
The real slim shady	REALSLIM

TECHNO-DANCE

TECHNO-DANCE	Références
American Life	AMERLIFE
Feel	FEEL
Sorry seems to be the...	SORRYSEE
Not gonna get us	NOTGONNA
Chihuahua	CHIHUAHU
Just like a pill	JUSTLIKE
Cheeky song	CHEEKYSO
The Ketchup song	ASEREJE
Dirrty	OIRRTY
He's unbelievable	HESUNBEL
Y. M. C. A.	YMCA53
Die another day	OIEANOTH
I will survive	IWILLSUR
I begin to wonder	IBEGINTO
Stach stach	STACHSTA

BEST OF

BEST OF	Références
Bump, bump, bump	BUMPBUMP
Les Simpsons	SIMPSONS14
Jenny from the block	JENNYFRO
Plantation	PLANTATI
Entre nous	ENTRENO
Alphonse Brown	ALPHONSE
What's luv ?	WHATSLUV
Paris Latino	PARISLAT
All the things she said	SAIO
Les bronzés font du ski	BRONZES

ROCK-POP

ROCK-POP	Références
Sk8er boi	SKATERBO
Complicated	COMPLIC
Somewhere I belong	SOMEWHE
J'ai demandé à la lune	JAIOEMANO
Des mots qui résonnent	OESMOTSQ
Au soleil	AUSOLEIL
Que je t'aime	QUEJETAI
Marie	MARIE
Manhattan - Kaboul	MANHATTA
J'en ai marre	JENAIMAR
Ma liberté de penser	MALIBERT
Le chemin	LECHEMIN
Clint Eastwood	CLINTEAS
Thunderstruck	THUNOER
Smooth criminal	SMOOTHCA
Tainted love	TAINTEOL
Original prankster	ORIGINAL
L'aventurier	LAVENTUR
Johnny B. Goode	JOHNNYBG
Sweet home Alabama	SWEETHOM
Smoke on the water	SMOKEONW
How you remind me	HOWYOURE
We are the champions	CHAMPION

Fonds d'écran

FIEHEART, JTKR, DAGGER, COOLCAR2, TROPIC, FIREBIRD, MARTINIS, LIPS, CABRIOLET3, ILUVYOU, WHATAGAL, DOG001, PEACE10, HAIRY, JETADORE, MANQUES, GARP227, GARP232, ANUBIS, RONIN, ODIN, TRIB02, WATERSKI, MERMAI, DRACO, DRAGONY, SURFER94, DUDE, SURFERS, CAT003

Logos opérateurs

UNIFLOW, MYBABE, FLOWPOW, YODA, CHINADR, NOKIA1, CUPID, WWHI1, FOXFOX83, LIZARD83, SPEEDPIG, SUNSET48, HEARTS41, WASHING, ROSE1, SURFER8, CABRIOLET, TATTOO

NOUVEAU !

Toujours avec toi !
...à télécharger sur ton Nokia 3410.

- Envoie NOKIA 34 par SMS au 31 000[2]
- Chope chaque semaine les tous derniers tops des logos, sonneries et jeux, directement sur ton Nokia 3410 !
- Fais ton choix... commande... et gagne peut-être un Nokia 3650



Prix maximum par logo et sonnerie : 1,50 EUR par envoi hors coût d'un SMS[1]
Ce coût est directement ajouté à votre facture téléphonique (ou déduit de votre recharge prépayée), tout comme le coût d'envoi du SMS.







Ces logos et sonneries sont compatibles avec les téléphones Nokia uniquement :
- les fonds d écran sont compatibles avec les téléphones Nokia 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510.
- les logos opérateurs et les sonneries sont compatibles avec les téléphones Nokia 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510, 3210, 6110, 6130, 6150 5210, 6310, 6310i, 6510, 7110, 7650, 8810, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910, 9110i, 9210, 9210i.

www.nokia.fr

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

Praetorians

_ PATCH 1.04 _

Praetorians, ce salaud de jeu qui garde tout pour lui, se voit doté d'un tout nouveau patch qui corrige les millions de bugs dont ce titre a souffert jusqu'ici. Au chapitre des problèmes résolus, la lecture du CD (ah les protections made in Pyro), des machines de guerre qui ne refusent plus d'attaquer certains ennemis, les archers dans les tours de défense qui répondront enfin aux ordres. L'exploit, consistant à prendre le même nom dans une partie réseau que l'ordinateur, ne fonctionne plus. Le mirage n'empêche plus le jeu de se terminer, les cavaliers allemands ne possèdent plus la charge empalante qui a fait toute leur popularité aux heures les plus sombres de notre histoire.

ftp.fragland.net/mirrors/avault/patches/praetorians_v104.exe (2,76 Mo)







Sim City 4

_ v1.0.272.0 _

Contrairement à ce qu'ils avaient annoncé le mois dernier les développeurs de chez Maxis ont eu comme priorité l'amélioration de la fluidité du jeu. Comme c'était prévu, on trouve de nouveaux settings graphiques qui permettent une bonne optimisation du zoom et de la rotation des villes. A priori le problème provenait de la simulation du trafic routier qui n'a jamais autant fait chier son monde. La mémoire cache est également mieux gérée et les settings par défaut sont moins minimalistes qu'avant. Chouette, je vais pouvoir continuer de construire ma ville poubelle sans avoir à me payer un 3 GHz.

http://simcity.ea.com/patch/patches/PATCH-SKU1-TO-P2.EXE





Flashpoint

_ ADD-ON _

Pas de mystère : lorsque ce ne sont pas les développeurs de Bohemia qui s'y collent, les fans prennent le relais pour accroître l'univers de Flashpoint. C'est une sorte de tradition qui perdure depuis maintenant plus de 2 ans, date de la sortie de OFP. D'ailleurs plus le temps passe et plus les add-on se font complexes et réalistes. Ce mois-ci, c'est au Comanche de faire sa première sortie, avec un tableau de bord et un HUD d'une grande qualité. Autre avion proposé, l'Antonov gros modèle qui permettra de transporter une quantité importante de troupes et de les parachuter, ou encore de garer à l'intérieur des blindés. Des nouveaux venus sont aussi à signaler dans la partie artillerie, tant attendue par nos amis les militaires en herbe. Enfin, on pourra raser des villages à 15 km de distance sans avoir à se déplacer parce que, merde quoi, c'est férié. Toutes ces belles choses se trouvent par ici.

www.dkm-mod.mkdi.net/vehicle.html

Tiles et Neverwinter Nights

_ PATCH _

Face aux milliers d'add-on existant déjà pour Neverwinter Nights, le nouveau hack pack de Martin E. se pose comme le grand prix d'excellence. Ce monsieur, au lieu de nous concocter un donjon bien chiant rempli de 300 orcs empilés dans une pièce comme au QHS de Cergy-Pontoise, s'est contenté de nous préparer un nouveau tileset au thème bretonnisant. Ici cependant, point de bigoudènes, mais des arbres, des dolmens, des villages bien celtiques comme on les aime (ou pas). Les terrains sont absolument magnifiques tout comme les modèles 3D utilisés ici. Bref, le tileset ultime pour changer un peu des ambiances standard du jeu de bioware.

www.i-nation.co.uk/
http://nwvault.ign.com/Files/hakpacks/data/1048118300361.shtml

Ça fait bien plaisir de retrouver vos mails. Je reçois même à nouveau du spam. Ça me manquait presque. Après quelques mois désespérément creux, l'habitude a l'air donc d'être prise : la nouvelle adresse mail de cette rubrique est courrierjoystick@futurenet.fr. C'est bien noté ? Excellent. C'est important, parce qu'elle va bientôt changer à nouveau. Pas tout de suite, mais dès que vous l'aurez parfaitement mémorisé. On se marre bien hein ?

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr.
Pour le papier quadrillé avec la petite marge à gauche, c'est Joystick magazine, Courrier des lecteurs, 101/109 rue Jean Jaurès, 92300 Levallois-Perret

Pomme de terre à la crème

Juste pour vous dire que je suis d'accord (et même complètement d'accord) avec votre critique de Runaway.

Ce jeu m'a emmerdé, rien de moins. Je suis pourtant un acharné des aventures, mais celle-ci m'a fortement déçu. Les énigmes sont à la con. Si quelques-unes sont bien trouvées, comme le coup du congélo, elles sont très mal exploitées : sans indices, j'ai cliqué partout au pif sans comprendre ce que je faisais. Côté artistique, le graphisme n'est pas mauvais. Par contre, à mon sens, les voix ne sont pas géniales du tout. Bref, c'est dommage et je ne comprends toujours pas le délire qui a entouré la sortie d'un jeu aussi médiocre.

Enfin, de toute façon, comme disait Coluche : « C'est pas parce que la majorité a tort qu'elle a raison ! »

Romain

Mmm… c'est doux… c'est agréable… mmm… oui… encore des gratouillis derrière les oreilles… oui… comme ça… raaah… j'aime ça… oui… encore… encore…

Je tiens à vous le confirmer : vous êtes un des très rares magazines à ne pas vous être senti obligé de cirer les pompes à Runaway sous prétexte que c'est le premier jeu d'aventure old school depuis longtemps et qu'il innovait avec le cell shading. Si le graphisme est soigné, les énigmes, elles, sont soit simplistes (je prends un chiffon, je mets un produit nettoyant dessus, et oooooh ! je nettoie la vitre. bravo, énigme résolue ! Sans parler des indices bien lourdingues qui donnent pratiquement les endroits où il faut cliquer), soit débiles (exactement comme vous l'aviez dit : cliquer sur la cafetière, puis sur l'œil du nounours pour que le roi des autruches se mette à danser la rumba, ce qui ouvre un passage secret sans que l'on comprenne trop le rapport entre tous ces évènements). D'autre part, on sent bien que les auteurs ont tenté de donner un ton humoristique au jeu pour copier l'esprit de la série Monkey Island et ses vannes hilarantes. Je dis bien « tenté », parce que c'est complètement raté. Enfin, à Julien qui, le mois dernier, pointait du doigt Joystick parce qu'il n'a pas suivi la masse grégaire qui a applaudi ce titre, je ne répondrai que par cette phrase (saisie lors des cours de philo entre deux parties de monopoly) : « La vérité n'est pas une question de nombre ».

Mefyl

… mmm… trop bon… encore merci pour tous ces câlins, c'était bien agréable. Rappalons au passage que Lucas Arts se prépare à fêter le retour de 2 vieilles connaissances : Sam & Max. Espérons que leur jeu rematta les pendulas à l'heura sur ce qu'ast VRAIMENT un bon jeu d'aventure.

Plutôt crever

Je me permets de vous envoyer cet email suite à la réponse que vous avez faite dans le dernier numéro de Joystick au courrier de Baptiste M. concernant les jeux solo sur PC. Pensez-vous réellement que les bons jeux solo sur PC risquent peu à peu de disparaître définitivement ou quasi-définitivement, ou tout simplement devenir de pauvres portages de jeux console ? Car si c'est réellement votre avis et n'étant pas du tout fan de jeux online, autant investir dans ce cas dans une Xbox à 199 euros qui a des jeux aussi beaux et qui ne coûtent pas 300 euros ou presque de mise à jour par an… Qu'en pensez-vous ? Merci par avance de votre réponse car votre avis me serait bien utile étant donné que j'hésite actuellement entre la mise à jour de mon PC et l'achat d'une Xbox.

Piotr PSIKUS

Ce que je décrivais dans le dernier courrier des lecteurs n'est qu'une tendance générale qui s'installe en ce moment, et mettra plusieurs générations techniques à se préciser… si cela arrive vraiment. Car il est très facile de se gourer dans ce genre de prévisions à long terme ; il n'y a qu'à lire la rubrique Epok et Peek pour s'en convaincre. Si vous hésitez entre upgrader votre PC et acheter une Xbox, je vous conseille surtout de comparer leur ludothèque. Car attention, elles sont très différentes. Et puis… vous êtes prêt à abandonner votre clavier pour jouer avec un pad vous ?

COURRiER

CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros :
01 41 27 38 38

Propositions de programmes, images, maps, etc. à intégrer au CD de Joy :
cdromjoystick@futurenet.fr

Problèmes techniques : ***www.hotline-pc.org***

Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la Direction Départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site ***www.admifrance.gouv.fr***

J'en ai rêvé et personne ne l'a fait !

On doit vous posez la question chaque mois mais c'est pas graaaavve, je la repose : à quand un DVD dans joystick ? Y a-t-il toujours si peu de lecteurs équipés en lecteur DVD ? O.K., la réponse est « oui », mais ne pourriez-vous pas donner un ultimatum du genre : « Janvier 2004, le DVD arrive alors préparez-vous les enfants à racketter vos parents ! Car on a décidé de mettre un DVD et rien ne pourra nous arrêter ! »… non ? Je rêve ?

Oui, vous rêvez, exactement comma avant vous, nous en avons rêvé nous aussi. Vous imaginez ? 4,5 Go ?! Adieu les dilemmes cornéliens du genre : « Bon… laquelle de ces démos on na va pas mettre dans le CD ? » Ça veut aussi dire qu'on pourra y coller des interviews en vidéo, des films débiles et pourquoi pas, tous les mois, un dossier contenant tous les softs nécessaires en cas de réinstallation. Pour réaliser ce rêve nous avons envisagé toutes les possibilités : un abonnement spécial DVD et même de sortir simultanément 2 versions de Joy, l'une contenant un CD et l'autre un DVD. Mais il a fallu revenir à la raison, aucune de ces solutions n'est viable commercialement. Nous n'avons qu'à prandre notre mal en patience et attendre que le pourcentaga de lecteurs de Joy équipés en DVD soit suffisant. Mais ça viendra, ça viendra. Patience patit scarabée…

Sinon une autre requête, vous aviez dans je ne sais plus quel numéro, dit que vous pensiez rédiger un petit Top Hard pour différents composants qui n'y figurent pas régulièrement : les baffles, les joysticks, les souris, claviers, les tours, les graveurs… et pourquoi ne pas terminer le tout en nous décrivant « La Config de Rêve à 2500 euros » ? Histoire de voir ce qui ce fait de vraiment mieux et de vraiment impayable.

Martial

Oui, oui, et trois fois oui, c'est prévu. C'est juste un boulot de lou si on veut bien le faire et tout tester. Mais Caléine va bien se trouver un petit esclave pour le saconder un de ces jours. Encore une lois patience, ça arrive, ça arrive.

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquants, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
abonnementsjoystick@cba.fr
Tél. : 01.55.63.41.15

Tips, soluces, astuces, etc. :
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe :
JEUX CRACK

Emails de la rédaction :
joystick@futurenet.fr

Ça valait le coup de poser la question

Je voulais savoir quelles sont mes chances de rentrer chez Joystick pour faire un petit boulot durant l'été, sachant que je n'ai aucune relation ni piston dans la presse ou le jeu vidéo…

La question est judicieusement posée. La réponse est « aucune ». Il faut au minimum un bac +7 pour espérer nous servir des cafés (bac +4 si vous avez le piston d'un ministre ou de quelqu'un de célèbre, genre Annie Cordy).

.. je préciserai que j'ai 20 ans, que je suis en train de foirer ma première année d'Epita et que je vous lis depuis le numéro 69.

Warzak

Ah ! Mais ça change tout ! Il fallait le dire tout de suite, mais… c'est non quand même. En fait, cela fait longtemps que nous ne prenons plus de stagiaires, tout simplement parce que nous n'avions jamais aucun tal à leur confier. Ils se retrouvaient à errer comme des zombies dans nos couloirs beigeasses et repartaient au bout d'un mois avec un poster dédicacé et une sensation persistante de vide existentiel. Par contre… il est possible que Joy embauche des testeurs dans un avenir assez proche… ah oui, c'est tout de suite plus excitant que de coller des enveloppes hein ? Restez connecté, on vous tient au parfum dès que ça se précise.

CALL OF DUTY CALL OF DUTY CALL OF DUTY

Il y a quelques mois, j'avais testé En Formation, le premier add-on officiel pour Medal of Honor. Il n'était pas mauvais du tout, mais j'avais été étonné par son manque de substance : 7 heures de jeu seulement ? Aucune réelle nouveauté en multijoueur ? Tout cela n'était pas digne du titre révolutionnaire qu'avait été Medal of Honor. Qu'avait-il bien pu se passer ? La réponse est : une catastrophe pour Electronic Arts. Presque la totalité de l'équipe de développement de Medal of Honor s'était fait la malle pour créer sa propre boîte, Infinity Ward. Un an après sa création, les voilà d'ailleurs qui nous présentent déjà leur bébé. Et inutile de chercher trop loin qui en est le papa : la ressemblance avec Medal of Honor est plus que frappante !

L'E3 approche à grands pas et Los Angeles se prépare sereinement à accueillir ce déchaînement de dingueries. Activision a profité du moment de calme qui précède toujours la tempête pour nous présenter, en toute intimité et en exclusivité, l'un des titres les plus attendus de la rentrée. Rendez-vous est donc pris dans un hôtel bien classieux de Venice Beach, avec l'une des équipes les plus talentueuses du moment ; celle à qui nous devons déjà un certain... Medal of Honor !



On prend les mêmes et on r'commence

On ne va pas tergiverser de midi à quatorze heures : Call of Duty EST Medal of Honor. La différence entre les 2 titres se situe surtout au niveau technique où là, le bond en avant est énorme. Sinon, c'est le même jeu, le même gameplay, la même situation et le même talent. Le joueur incarne un soldat de seconde classe paumé dans l'enfer de la Seconde Guerre mondiale. C'est du shoot à la première personne aussi réaliste que peut l'être un jeu d'action, scripté à l'extrême, écrit et mis en scène avec le même souci du détail que s'il s'agissait d'un film d'époque. Qui a joué à Medal of Honor se souvient forcément de la scène grandiose du débarquement ; cette apocalypse d'eau, de feu et de métal... les cris d'horreur, les barges coulées avant même d'avoir débarqué, celles qui réussissaient à déverser leurs soldats sur Omaha Beach et dont les premiers rangs se faisaient instantanément tronçonner par les mitrailleuses allemandes. C'était une expérience d'une incroyable intensité. On était carrément en train de revivre « Il Faut Sauver le Soldat Ryan ». Et revoici cette même scène dans Call of Duty, mais cette fois, nuance délicieuse... vue du côté soviétique ! Les troupes sont tellement nombreuses, les embarcations si frêles, que la scène fait penser à une invasion de ces fourmis qui découpent les feuilles des arbres pour traverser les rivières. Dans votre barge, un commissaire politique stigmatise le moral des troupes en hurlant un discours dans un haut-parleur. Les bombardiers allemands volent si bas au-dessus de lui que le commissaire est obligé de se baisser tout en continuant imperturbablement son discours tandis que, tas-

PAR monsieur pomme de terre

GENRE : SHOOT À LA PREMIÈRE PERSONNE
ÉDITEUR : ACTIVISION
DÉVELOPPEUR : INFINITY WARD
SORTIE PRÉVUE : AUTOMNE 2003

ALL OF DUTY CALL OF DUTY CALL OF

CALL OF DUTY





Une des nombreuses choses inédites que sait faire l'I.A. : entraîner à l'abri les corps des blessés.

sés dans la barge, les soldats ruminent leur trouille. La barge est touchée... panique totale tandis que celle d'à côté vient juste de s'éventrer. L'embarcation s'ouvre enfin sur la plage... et l'enfer véritable se déchaîne en une pluie d'obus. Les corps de vos camarades se disloquent autour de vous et puis soudain... plus un bruit, la paix s'installe : un obus vient d'exploser un peu trop près et vos tympans ont sauté. Vous voilà complètement sonné, la scène est comme ralentie, irréelle. Tout est flou et l'enfer des cris et des détonations ne vous parvient plus que de très loin, comme si vous étiez tout au fond d'une piscine. Des tirs de mitrailleuses convergent vers vous. Tiens, vous allez mourir.

Cecil B. Demille trois

Aussi impressionnante soit-elle, la scène est familière. Mais ne vous y trompez pas, un énorme fossé technologique sépare Medal of Honor et Call of Duty. La sensation de réalisme est plus violente que jamais tellement les troupes sont nombreuses, tellement leurs animations et leurs initiatives sont variées et se déclenchent à point nommé pour singer d'une manière saisissante le naturel humain. Il faut voir les ciels qu'ils nous ont fabriqués ! En pleine mission de nuit, on ne peut pas s'empêcher de lever les yeux pour voir s'ouvrir au-dessus de nous des ténèbres écrasantes de contraste, des nuages d'une monstrueuse beauté, chargés d'éclairs de bombardements. Des grappes de parachutes y flottent mollement tandis que convergent lentement vers eux les traits de lumière mortelle de la DCA allemande. Bien plus que dans Medal of Honor, le joueur fait partie intégrante d'une escouade. Vos frères d'arme savent se déplacer d'une manière coordonnée, passer par-dessus des obstacles, se couvrir mutuellement, déclencher des tirs de barrage et tout cela de manière autonome. Il en va de même pour vos adversaires : arrivé près d'une batterie de DCA, on tire sur les artilleurs. Les voilà qui abandonnent leur poste pour se mettre à couvert, attrapent leurs armes et ripostent en hurlant pour appeler des renforts. Tardez à vous débarrasser d'eux... vous voilà pris à revers. Une... deux blessures... et la mort encore. Plus qu'à reloader.

C'est bon quand c'est long

Reste enfin l'épineuse question de la durée de vie. Car quoi de plus frustrant que de rester sur sa faim dans un jeu pareil. Or, quand on porte aussi loin le souci, à la fois du détail et du gigantisme, quand on veut mettre tout ça en scène de manière à ce que chaque seconde de jeu soit d'une intensité optimale... il faut bien faire des coupes sombres quelque part. On se souvient de En Formation, le premier add-on officiel de Medal of Honor qui visait exactement ce but, avec des batailles gigantesques mettant en situation autant de soldats dans un camp que l'autre. Ça n'avait pas loupé : sa durée de vie n'était que de 7 heures. Un peu sceptique, je pose donc la question à Zeid Rieke, le Lead Designer de Call of Duty. Sans sourciller, il me répond : « Call of Duty sera constitué de 4 campagnes d'une dizaine de missions chacune. Dans les 3 premières, on jouera successivement au sein des armées américaine, anglaise et russe. La quatrième campagne sera dévoilée à l'E3. » Puis il ajoute, toujours aussi serein :





Les stratégies russes seront souvent basées sur le surnombre... avec toute la boucherie que cela sous-entend.

« Nous visons 30 heures de jeu. » Incroyable, Call of Duty sera donc encore une fois et demi plus long que Medal of Honor ! Et le multijoueur ? Là, l'équipe se retourne vers l'attaché de presse d'Activision qui leur fait de grands « Non ! » de la tête. Rieke se retourne un peu frustré vers moi : « On n'a pas encore le droit d'en parler... » Tout de même, j'insiste : « Il y aura un mode multijoueur ? Vous avez commencé à le développer ? » L'attaché de presse panique mais Rieke ne peut pas s'empêcher de répondre : « Oh que oui... le mode multijoueur fonctionne déjà depuis longtemps et c'est principalement là-dessus que nous travaillons en ce moment. » Quelle heureuse nouvelle. Mon Dieu, comme il nous tarde d'y jouer.

Interview DE L'ÉQUIPE d'Infinity Ward

Fondé l'année dernière, ce studio de développement est composé de 27 membres... dont 22 ont bossé sur Medal of Honor.

Joystick : Pour développer Call of Duty, vous avez choisi d'utiliser le moteur de Quake III/Wolfenstein ? Quelle autre alternative technique avez-vous envisagée ? Pourquoi votre choix s'est-il finalement porté sur QIII/W ?

Michael Boon (Lead Animateur) : Nous avons choisi le moteur de Quake III et il n'y a pas réellement eu d'autre alternative, car notre équipe connaissait ce logiciel de fond en comble. Nous connaissions ses possibilités, ses limites et la manière dont il est structuré. Mais avant même de commencer Call of Duty, nous savions que, quel que soit le moteur que nous allions choisir, il ne serait qu'un point de départ pour notre propre technologie. Grâce à notre connaissance de Quake III, nous avons rapidement pu enlever les modules dont nous ne voulions pas pour les remplacer par les nôtres.

Jason West (Ingénieur en chef) : Au final, dans le ventre du moteur de Call of Duty, il ne reste de Castle Wolfenstein/Quake III que le noyau et l'éditeur de niveaux. Partir du moteur de Quake a permis à nos game et graphic designers de bosser dès le premier jour, tandis que les ingénieurs travaillaient de leur côté sur le nouveau moteur. Car la création de nombreux modules était absolument nécessaire pour faire de Call of Duty le jeu dont nous rêvions. Nous avions besoin :

- D'un nouveau moteur de rendu accéléré en hardware, utilisant la technologie des « portals » et pouvant afficher 200 000 polygones.

- Un nouveau compilateur d'effets lumineux pour afficher des ombres antialiasées et des lumières mappées d'intensités variables.

- Un nouveau système d'animation par squelette, avec détection des organes touchés, pour donner plus de vie aux personnages.

- Une I.A. de groupe avancée doublée d'un pathfinding pour définir les différentes positions que doivent prendre les membres d'une escouade. L'I.A. devait savoir sauter par-dessus les barrières, grimper, passer par les fenêtres, couvrir ses alliés et faire face à l'ennemi d'une manière autonome.

- Un nouveau langage permettant de scripter absolument tout dans le jeu, depuis une cinématique faite avec le moteur du jeu, jusqu'à la définition de la stratégie globale de l'ennemi dans une mission.

Les éclairages dynamiques : l'une des grandes claques de Call of Duty.









Il y aura aussi quelques missions d'infiltration super-dangereuses, histoire de se détendre un peu.

Le débarquement russe, clin d'œil évident à l'une des scènes d'intro du « Stalingrad » de Jean-Jacques Annaud.



· Un nouveau module pour le son, pour obtenir une expérience sonore aussi proche que possible de la réalité d'un champ de bataille.

· Un système de détection de collision précis au polygone près.

· Un système avancé de gestion des véhicules pour que dans Call of Duty, les renforts arrivent exactement par les mêmes moyens que sur un vrai champ de bataille.

C'est la mise bout à bout de tous ces éléments qui fait Call of Duty. La réalisation du jeu n'aurait été pas possible si nous avions simplement gardé le moteur Quake III/Wolfenstein.

Combien de temps aura duré le développement ? De combien de membres est composée votre équipe ?
Jason : Nous avons commencé à travailler il y a un peu plus d'un an maintenant. Nous visons une sortie pour cet automne. Les 27 employés de notre société travaillent exclusivement au développement de Call of Duty.

Mis à part les effets visuels et sonores quand le joueur est sonné, le gameplay de Call of Duty m'a semblé similaire en tout point à Medal of Honor Allied Assault. Y aura-t-il des innovations dans le gameplay ou bien Call of Duty sera-t-il un Medal of Honor riche de 4 nouvelles campagnes et utilisant les technologies graphiques d'aujourd'hui ?
Boon : La plupart des jeux se calquent sur le game design suivant : le joueur incarne un individu exceptionnel doué de capacités à la limite de celles d'un super héros. Le joueur est un élu, choisi pour traverser seul des missions incroyablement dangereuses. Si presque tous les jeux se coulent dans ce moule, c'est simplement parce qu'il est beaucoup plus facile de programmer un jeu dans lequel le joueur est seul contre tous. Nous avons fait quelque chose de nouveau et différent : dans Call of Duty, le joueur est un soldat, exactement le même soldat que des milliers d'autres, impliqué dans la même guerre qu'eux. Il s'embarque dans des missions au sein d'une escouade. Bien sûr, cela reste un jeu ; les missions n'auront donc rien de routinier et il y jouera à chaque fois un rôle central. Mais nous nous sommes concentrés sur le fait que cette guerre n'a pas été gagnée par une seule personne, ni même par l'armée d'un seul pays, mais par l'alliance d'une douzaine de nationalités et de millions de soldats.

Zied Rieke (Lead Designer) : Le joueur pourra se battre au sein de 3 armées alliées différentes : américaine, anglaise et russe. En plus d'offrir une expérience visuelle très différente, chaque camp utilise aussi des tactiques et du matériel bien à lui, ce qui change radicalement l'atmosphère du jeu.

Une fois encore j'ai noté lors de la démonstration une très grande inspiration des films de guerre sur votre jeu. Quels films ont été cette fois vos sources d'inspiration ?
Boon : « Quand les aigles attaquent » (Brian G. Hutton, 1969), « Stalingrad », celui de Jean-Jacques Annaud, mais aussi celui de Joseph Vilsmaier de 1992. La mini-série produite par Spielberg et Tom Hanks : « Band of Brothers ». Nous avons également puisé beaucoup d'inspiration dans des livres. Nous avons aussi eu accès à des mémoires non publiées de soldats de la Seconde Guerre mondiale.

Il me semble que Medal of Honor a été le premier jeu à matérialiser un des plus vieux fantasmes du jeu vidéo : faire du cinéma interactif. Quelles technologies manquent encore aujourd'hui pour aller plus loin dans cette direction ?
Boon : Pendant des années, le problème a été bien plus du côté du game design que de la technique. Les concepteurs de





Europa 1400

Les marchands du Moyen-Age



CHARLES LE COURTOIS
Trisaïeul

Fondez votre propre Dynastie !

A l'aube du 15e siècle, voici votre chance de créer une glorieuse dynastie sur plus de 200 ans.

Que vous soyez voleur, évêque, espion, aubergiste ou encore maire, faites prospérer votre affaire dans l'une des cinq cités européennes au milieu de plus de 500 personnages interactifs.

Assurez votre descendance afin qu'elle suive vos traces.

Avec un peu de chance et beaucoup de talent, votre nom sera respecté au fil des générations et qui sait, peut-être entrera t-il dans l'Histoire!







www.the-guild.com

PC CD ROM



Distribué par NOBILIS
www.nobilis-france.com



JoWooD Productions



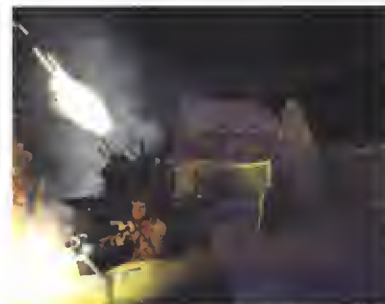
jeux se sont torturés pendant longtemps pour trouver comment fabriquer une expérience cinématique interactive. Nous n'avons fait que pousser un peu plus loin des procédés déjà existants. Pour faire un jeu comme Call of Duty, il a fallu effectivement franchir des barrières techniques. La plus grande étant d'afficher et d'animer autant de soldats à la fois qu'il y en a dans une guerre.

Dans les 3 premières campagnes de Call of Duty, le joueur se retrouvera successivement au sein des armées américaine, anglaise et russe. Je vous propose donc de répondre à 3 dernières questions aux couleurs de ces pays. On commence par la question américaine : « Les jeux vidéo coûtent aujourd'hui aussi cher à développer que des films. Mais tandis que dans l'industrie du cinéma, ces budgets pharaoniques sont fièrement rendus publics, les budgets des jeux sont systématiquement tabous. Pour quelle étrange raison ? »

Zied : Je dirais plutôt que les plus gros budgets de jeu ont parfois atteint le budget moyen d'un film. Mais je pense que dans ces cas, il doit y avoir un sentiment de honte des producteurs, car ces jeux n'étaient jamais prévus au départ pour coûter des sommes aussi astronomiques. Probablement aussi pressentaient-ils que si le public savait que leur jeu avait coûté aussi cher, il se demanderait forcément... mais où est passé tout cet argent ? Il en va de même des employés : les gens qui bossent dans le cinéma sont habitués à l'idée que le salaire qu'ils touchent est insignifiant, comparé au budget total du film sur lequel ils ont travaillé (en moyenne de 80 millions de dollars). Les développeurs de jeu ne sont pas encore familiers avec ces différences d'échelle.

On connaissait les I.A. capables de s'embusquer. C'était bien relou. Je vous présente maintenant les I.A. capables d'organiser un tir croisé. Heureusement qu'on aura les mêmes de notre côté.







Il sera possible de conduire des blindés mais aussi, comme dans Medal of Honor, d'être le passage de différents véhicules.

Question anglaise : à quel moment du développement avez-vous été le plus proches de perdre votre sang froid et votre humour ?

Tous : Le déménagement !

Boon : On a récemment déménagé l'ensemble des studios. À côté de ça, développer Call of Duty a été une rigolade.

Question russe : camarades, faites votre autocritique et dites-nous quelle leçon vous avez tiré du développement de Medal of Honor Allied Assault ? Quelle erreur ne commettrez-vous plus jamais ?

Boon : Bien des développements se déroulent beaucoup moins vite que prévu et du coup, beaucoup d'éléments-clés du gameplay ne sont implémentés que tard dans le projet. Pour Call of Duty, nous nous sommes débrouillés pour rendre très tôt opérationnels ces éléments. Dès les premiers mois de développement, nous avions déjà une I.A. qui fonctionnait, des animations, un système de script et un vrai gameplay. Ça nous a donné la possibilité d'essayer énormément de genres de missions différentes et d'éliminer très tôt dans le processus celles qui ne marchaient pas aussi bien qu'on le pensait. Ça nous a permis de gagner un temps fou. Ça veut aussi dire qu'au moment où nous avons publié nos premiers screenshots, ils avaient été pris au cours de vraies parties, en affrontant une I.A., avec le gameplay définitif et dans les vrais niveaux... ce qui est incroyablement rare dans l'industrie.

Merci messieurs. Rompez !

La guerre des pseudopodes

Record battu avec 60 Go : voici le nouveau Nomad Jukebox Zen, tout dernier walkman MP3 de chez Creative. Connexions USB2 et FireWire, 14 heures d'autonomie et 60 putains de giga-octets de disque dur... 16 000 morceaux... 1 000 albums dans la poche... tous achetés bien sûr. Le modèle sera vendu 399 dollars aux États-Unis, soit exactement 100 dollars de moins que le modèle 30 Go d'iPod. Il doit y avoir un genre de message caché pour Apple là-dessous. Steve Jobs, qui est un malin, sera sûrement capable de le décrypter. Au mois de mars, le modèle 20 Go du Jukebox Zen a déjà été la plus grosse vente de walkmans MP3 à disque dur aux States. Cette fois, la guerre a vraiment commencé ! www.nomadworld.com



Télex

Deux lycées irlandais viennent de mettre en service un logiciel envoyant automatiquement un SMS aux parents dont les enfants ne se sont pas présentés en cours. Ouille... ça risque de plaire à Sarkozy ça. Notez que ce système est à l'essai dans une ville française.

DITO

Jérome Darnaudet

Mai... y a pas de mai. Enfin si, surtout dans le monde du jeu vidéo. C'est d'ailleurs l'un des mois les plus importants de l'année, et pour cause : c'est la période durant laquelle se déroule l'E3, le plus gros Salon consacré à notre hobby. Des millions de dollars rien que pour nous. Ça en jette grave. Hélas, les dates de cette édition 2003 ne nous ont pas permis d'intégrer le compte rendu dans ce numéro de Joystick, comme nous le faisions les années précédentes, hormis quelques news tombées au dernier moment. C'est d'autant plus idiot qu'au moment où j'écris cet édito tout bonnement fantastique, Ackboo, Fishbone, Caféine et cet idiot de Pomme de Terre se prélassent sous le soleil de Los Angeles. Arrgh, à quelques jours près, c'est vraiment râlant. Leurs premières impressions sont à la hauteur de nos attentes : le PC renoue avec les bons gros jeux ambitieux. Mais... y a pas de mais...(oh le lourd,) il semblerait qu'un produit se détache très nettement du lot, toutes plates-formes confondues. Là-bas, on ne parle que de lui et tout le monde veut le voir, le toucher. Ce jeu, c'est Half-Life 2. Si vous avez eu l'occasion de visionner les vidéos qui circulent sur le Net, vous comprendrez bien évidemment pourquoi. C'est une baffe interstellaire, le genre de truc que l'on voit une fois tous les 10 ans. Le moteur est incroyable, les décors hallucinants, l'ambiance sonore terrifiante, les persos hyper-réalistes... du pur délire qui relègue les jeux à venir comme Doom 3 ou Deus Ex 2 à une génération de retard. Bon, je m'emballe un peu vite mais quand même, je ne devrais pas me tromper de beaucoup. Quoi qu'il en soit, c'est annoncé pour septembre (sûrement décembre) et je crois bien que je vais user de mon statut de journaliste surpuissant pour y jouer avant. Ah ah ah, vous êtes deg' hein ?



JOYSTICK EMBAUCHE !!!!!

Oui, je sais, c'est dingue. Alors voilà : vous êtes un gros cinglé de jeux vidéo ? Vous ne jurez que par ça, vous ne faites que ça, vous ne connaissez que ça ? N'hésitez pas, envoyez un CV à votre poubelle. Par contre, si vous vous intéressez à tout, vous rigolez plus de 30 fois par jour, vous jouez régulièrement sur PC (et depuis longtemps, enfin, pas trop), vous êtes un ouf guedin, vous n'écrivez pas trop mal, vous détestez tous nos concurrents et vous ne voulez plus avoir de vie, plus jamais, alors ça nous intéresse grave. Envoyez-nous 4 news (de votre choix), un test de jeu (en rapport avec le genre que vous aimez : RTS, Quake-Like...) et une lettre de motivation surpuissante. Ajoutez-y un CV, ça peut servir, puis faites-nous parvenir le tout à l'adresse suivante : Joystick Recrutement – 101 à 109 (oui, oui, c'est très grand) rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.



Les errements de la Science

Parlons mathématiques, pour changer un peu. Le docteur Grigori Perelman de l'institut de mathématiques de Saint-Pétersbourg (ou Leningrad si vous êtes un communiste nostalgique) aurait réussi à démontrer la conjecture de Poincaré. Cachez votre joie. Je vous passe les détails techniques auxquels je n'ai absolument rien compris. Sachez en gros qu'il a réussi à prouver qu'une sphère en trois dimensions était bien une sphère en trois dimensions. Ne m'en demandez pas plus, c'est de la topologie. Outre le million de dollars qu'il va empocher si d'autres grosses têtes confirment ses résultats, le travail de Grigori Perelman pourrait grandement aider les astronomes à définir la forme du cosmos et à faire plein d'autres découvertes beaucoup moins importantes à mes yeux que la pilule qui fait maigrir.

Télex
À l'adresse qui suit, vous pourrez télécharger gratuitement Sword of the Perithia, une totale conversion de Morrowind offrant entre 40 et 80 heures de jeu. Le soft fait un peu moins de 30 Mo.
http://thelys.free.fr/sergoyan.htm



Tigre bois

Joie, bonheur, félicité, Tiger Woods va bientôt revenir sur nos écrans. EA Sports annonce quelques nouveautés comme un mode Carrière beaucoup plus complexe – il faudra par exemple rechercher soi-même des sponsors –, 2 nouveaux parcours imaginaires et une meilleure customisation du golfeur. Pour ceux qui sont devenus de grands dépressifs après avoir tenté de maîtriser les drives à la souris, sachez que la gestion du mulot sera aussi retravaillée. Cette version 2004 est prévue pour la fin 2003, et il n'y aucune raison qu'elle ne devienne pas, comme le précédent volet, la meilleure simulation de golf toutes plates-formes confondues.

BONNE nouvelle POUR LES ARBRES



Il y a quelques années, des e-books rutilants s'entassaient dans les magasins high-tech. Et puis, le concept est tombé en désuétude au profit du PDA. Le problème venait des écrans à cristaux liquides d'où de grosses dépenses énergétiques. Mais voici Matsushita qui présente une nouvelle technologie LCD qui a besoin d'une unique impulsion électrique pour que l'information reste affichée. Cet e-book s'ouvre comme un livre sur 2 écrans 1024 x 780. L'affichage est en bleu sur blanc et l'autonomie de 6 mois avec 2 piles standard AA LR6. Vendu par Panasonic au prix d'environ 200 €, le produit est pour l'instant destiné au marché chinois.

AtariSSage Forcé



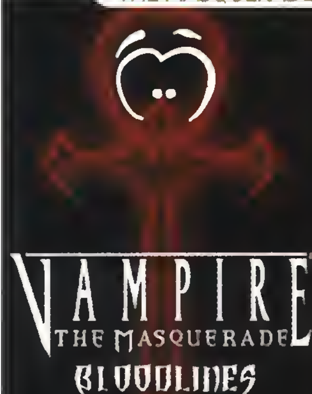
Après de gros déboires financiers et quelque 280 suppressions de postes rien qu'en France, Infogrames fait table rase du passé en se rebaptisant Atari. Et l'idée n'est pas mauvaise, car si Atari est tombé en désuétude vers le milieu des années 90, son nom et son logo font toujours partie des plus mythiques du jeu vidéo. Profitant que la marque Atari soit tombée dans son escarcelle avec le rachat d'Hasbro, Infogrames en a donc profité pour se parer de ces nouvelles couleurs. La marque Atari pourrait également servir de cheval de Troie pour pénétrer un marché américain plus imperméable que jamais à tout ce qui n'est pas made in USA.
www.atari.com



FUQ...

THE MASQUERADE BLOODLINES

Vampire



Nous leur devions déjà Fallout et Arcanum, autant dire que nous leur devions beaucoup. L'équipe de petits génies du jeu de rôle dont est composé Troika Games nous prépare maintenant la suite de Vampire. Comme le premier volet, Vampires the Masquerade : Bloodines mélangera FPS et jeu de rôle. Dans un univers contemporain, on y incarnera un vampire débutant entraîné dans les luttes de pouvoir qui déchirent ses frères de sang en factions opposées. Le jeu respectera les règles et l'univers du célèbre jeu de rôle sur table de White Dwarf et utilisera le moteur d'Half-Life 2. Je suis peut-être un optimiste né, mais j'ai déjà du mal à imaginer que ça puisse donner autre chose qu'un grand jeu.

ÇA Y EN A ÊTRE INTERNET

Le président Bush, qui avait un peu de temps libre entre un bombardement de population civile et une exécution capitale, vient d'embaucher le boss d'AMD, Hector Ruiz, au poste de conseiller du NSTAC. Le NSTAC fait partie de cette nébuleuse de nouvelles agences gouvernementales censées lutter contre le terrorisme, celle-ci étant spécialisée dans le domaine des télécommunications. Le patron d'AMD, ainsi qu'une bande de hauts cadres de chez Microsoft, Boeing ou Cisco sera chargé de guider le gouvernement américain dans la mise en place d'un réseau de communication capable de résister aux attaques terroristes. Je leur souhaite bon courage pour faire comprendre à leur président les avantages d'une infrastructure décentralisée ou l'utilité des firewalls. Peut-être qu'en utilisant uniquement des mots de moins de 3 syllabes, avec des petits dessins colorés explicatifs...

Télex

Le tant attendu Worms 3D arrivera bientôt (en tout cas, il est tant attendu par moi), et c'est Sega qui se chargera de le publier en Europe. On voit le jeu à l'E3 et on vous en reparle.

It's fun to stay at the DMCA

IT'S FUN TO STAY AT THE DMCA



Nous vous avions parlé de cette affaire le mois dernier, en étant persuadés que cette loi américaine d'une rare bêtise ne passerait jamais. Eh bien si, ils l'ont fait. En l'occurrence, c'est l'état de l'Illinois qui a ouvert le bal en adoptant la loi du « Super-DMCA ». Le DMCA, alias Digital Millenium Copyright Act, était déjà un beau scandale, privant les internautes américains d'un tas de droits afin de lutter contre le piratage. Là, c'est encore mieux : il sera dorénavant impossible pour les surfeurs de cet État d'utiliser un firewall. Plus généralement, ils devront pouvoir en permanence se soumettre à une surveillance totale de leurs communications, sans aucun droit à l'anonymat ou à la protection des données. C'est encore une fois l'industrie du disque américaine qui s'est offert cette loi sur mesure en arrosant joyeusement les élus du coin.



LA RÉVOLUTION PREND SON TEMPS

Non, Republic : the Revolution n'est pas aux fraises. Le jeu politico-conceptuel du jeune Demis Hassabis, fils spirituel de Peter Molyneux, est toujours en chantier malgré un retard qui devient inquiétant. Son site Web vient d'être lancé officiellement (www.republicthe revolution.com), ainsi que, plus amusant, celui du pays imaginaire dans lequel l'histoire se déroulera : www.novistrana.com. On trouve des MP3 rigolos et des fonds d'écran à choper, le tout dans une ambiance très ex-URSS et second degré. Le jeu nous sera présenté une fois de plus par Eidos lors de l'E3. Rendez-vous donc dans le prochain numéro pour en savoir plus.

C'est ULTRA-cher les ULTRA-portables



Allez, juste pour rêver, voici le Vulcan, le dernier-né des PC ultra-portables. 20 Go de disque dur, 256 Mo de RAM. On ne sait pas encore autour de quel processeur il sera architecturé mais l'OS sera Windows XP. Le papa de l'engin n'est autre que Paul Allen, « l'autre milliardaire » de chez Microsoft. Le Vulcan sera commercialisé en fin d'année pour environ 200 euros. Ça fait mal de se dire que non seulement il est milliardaire, mais qu'en plus, il va en avoir un gratuit. http://minipc.vulcan.com

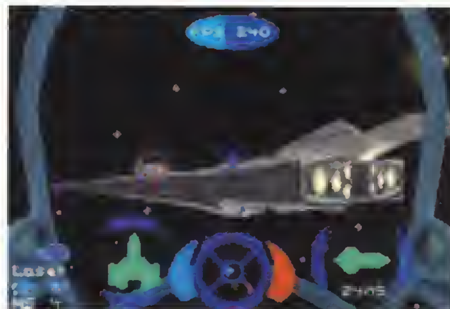
Piratage de pirates

P I R A T A G E

Le « New York Times », qui n'est pas du genre à balancer des grosses rumeurs sans fondements, raconte dans une enquête publiée début mai les efforts plus ou moins légaux des majors du disque américain pour lutter contre les réseaux Peer to Peer comme Kazaa ou Grokster. On a vu la tactique « What the fuck are you doing ? » inaugurée par Madonna (voir la News dans ce même numéro), mais il semble que l'industrie du disque soit aussi prête à utiliser des méthodes beaucoup plus musclées. Le « New York Times » nous apprend ainsi que ces majors financeraient des petits sociétés de développement bossant sur des logiciels qui permettraient par exemple de bloquer un PC pendant un téléchargement ou de pénétrer une machine afin de vidanger tous les MP3 du disque dur. Pour l'instant, pas question d'utiliser ces outils illégaux, mais le Congrès américain est en train d'étudier sérieusement la chose... La prochaine étape sera sans doute l'emploi d'escadrons de la mort pour buter les pirates en pleine rue.

Les Kilrathis reviennent

Oh purée, ils vont le faire : Wing Commander Prophecy est annoncé sur... Game Boy Advance. Pour ceux qui n'ont pas vécu cette grande époque, Wing Co, comme on dit entre vétérans, est le plus célèbre des space opera sur PC, une saga qui s'est étendue sur 5 épisodes de 1990 à 1997, du 286 16 MHz au Pentium 90 avec les premières cartes 3D. Toute mon adolescence. On se demande vraiment ce que ça va donner sur une console portable avec 4 boutons et une croix de direction... En tout cas, d'après les photos d'écran, ça a bel et bien l'air d'être une copie conforme de la version PC d'il y a 6 ans. Ça sort fin mai en Europe.






10 100
24 0

33 23
6 80
24

0 100
37 200


POWERED BY
gamespy

CAULDRON

bigben
interactive

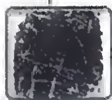
JoWooD
Productions

La biométrie, c'est funky

Pour être définitivement certain que Ben Laden ne se risquera pas à venir passer des vacances au Lavandou ou à Las Vegas, les pays du G8 se sont mis d'accord pour créer un groupe de travail chargé de déterminer les technologies biométriques à incorporer dans les passeports et les visas du futur.



Anecdote qui a son importance, la France et les États-Unis coprésideront les travaux. D'ici quelques années, il faut donc s'attendre à ce que la bête photo d'identité ne soit plus le seul moyen de contrôler le détenteur d'un passeport. Trois méthodes sont envisagées en complément : les traditionnelles empreintes digitales, l'analyse des traits du visage ou celle de l'iris de l'œil.



On n'en est pas encore au fichage du code génétique ou au code barre tatoué sur la nuque, mais c'est prévu aux alentours de 2050.

Télex

Le développeur californien 3DO a averti ses employés qu'une grosse charrette de licenciements était prévue pour juillet. Ce n'est pas une bonne nouvelle pour ceux qui attendent le prochain Heroes of Might and Magic.

SUPERLICENCE

Electronic Arts ne savait pas trop quoi faire des brouettes de dollars ramassés grâce à The Sims et Sim City. Il hésitait entre racheter le Luxembourg pour en faire un terrain de golf privé ou se payer une grosse licence cinématographique pour l'année prochaine. Finalement, c'est cette dernière solution qui a été retenue : EA vient de s'offrir les droits d'adaptation en jeu vidéo de tout l'univers Superman (film, comics, série…) à partir de 2004, sur toutes les plates-formes du marché. Pas encore de détails sur les titres prévus, mais on est à peu près certain que Christopher Reeves ne sera pas embauché pour les séances de Motion Capture.

À fond les Throttles



Ça se présente moyen du côté de Full Throttle : Hell on Wheels. À mesure que les screenshots tombent, les commentaires acides s'accumulent sur les sites de joueurs. On peut les comprendre… C'est vrai que pour l'instant, c'est plutôt moche.

La suite du mythique jeu d'aventure/action de LucasArts se situera dans un futur proche, décalé et rigolo. Nous réintégrerons la peau de Ben, anti-héros total, biker en quête de gnons, de gnole, de vitesse et de grognasses. Développé par LucasArts, Full Throttle : Hell on Wheels est prévu pour cet hiver.

Baygon vert



Une bonne nouvelle pour les fans de cet excellent jeu de stratégie animalier qu'est Impossible Creatures : Relic prévoit de sortir un add-on gratos dans les toutes prochaines semaines. Baptisé Insect Invasion, il proposera 15 nouveaux animaux à modifier génétiquement. Vu le titre, vous devinez qu'on y trouvera par exemple des scarabées, des cafards, des punaises et quelques variétés d'araignées, toutes ces bestioles bénéficiant de 9 compétences inédites. L'add-on ne comprendra pas de nouvelles missions solo ; il sera purement destiné au jeu en réseau avec des nouvelles maps multijoueurs et une trousse à outils pour les créateurs de mods.

Propagande contre profits



L'International Broadcasting Bureau, une officine de propagande du gouvernement américain (la radio Voice of America, c'est eux) cherche à répandre en Chine un programme permettant aux internautes locaux de contourner la censure mise en place par le régime de Pékin. Il s'agirait d'un soft assez simple qui, utilisant le protocole SSL sur un site Web servant de relais, donnerait aux surfeurs chinois un accès complet et anonyme à toute la toile. Ce qui est rigolo, c'est que de l'autre côté de la barrière, une tripotée de firmes américaines comme Microsoft, Cisco et Sun fournissent au régime communiste tout le matériel et les softs nécessaires pour surveiller et censurer le Net, comme l'a dénoncé Amnesty International fin 2002. Il doit y avoir une morale à cette histoire, mais je ne la trouve pas.

Télex

« C'est officiel, vous ne travaillez plus pour JNI Traffic Control. » C'est par ce laconique message reçu par SMS sur son téléphone portable que John Eid, cadre australien de 37 ans, a appris son licenciement après 8 années de contrat. Une plainte a été déposée contre l'employeur indélicat.

DES PINGOUINS SAUVÉS, C'EST LA JOIE RETROUVÉE

Nous étions tous particulièrement inquiets du sort des dizaines de pingouins peuplant les zoos britanniques. Depuis fin 1999, une épidémie de malaria en a déjà décimé des douzaines, laissant les vétérinaires impuissants. Heureusement, des chercheurs de l'université de Cardiff semblent avoir trouvé la solution : ils pulvérisent autour des gentils pingouins des microbes qui tuent les larves des moustiques répandant la maladie. Apparemment, ça marche, plus aucun pingouin n'est tombé malade depuis des semaines. Une bien bonne nouvelle pour tous les amis de ces sympathiques créatures inutiles.



PlanetStress



[illegible] a-t-[illegible] de Planets de[illegible]ent de commencer [illegible] s'agit [illegible] massivement m[illegible] eur de Sony très prometteur do[illegible]t nous vous [illegible] dans les news [illegible] de ce numéro. Au programme des réjouissances, stresstest des serveurs. Ça s[illegible]ifie beaucoup de crashes à l'horizon mais aussi [illegible] seront moins « select » que d'habitude vu qu'ils auront [illegible] maximum de zozos connectés pour faire péter leurs serveurs. [illegible] téléchargement à l'horizon avec 1,3 Go de données. [illegible] n'est pas rien. Le brontosaure se télécharge ici :
http://planetside.station.sony.com/

La fête est finie

Nous vous avions parlé le mois dernier de ces 4 étudiants américains traînés en justice par la RIAA, l'association des grosses majors du disque, pour avoir hébergé des serveurs d'échange de MP3 sur les machines de leur campus. Les avocats des plaignants demandaient 150 000 dollars d'amende par chanson piratée, ce qui aboutissait à un chiffre complètement délirant de plusieurs milliards de dollars en dommages et intérêts. Finalement, tout le monde s'est mis d'accord, et les étudiants s'en tirent avec une punition comprise entre 12 000 et 17 000 dollars chacun (la même chose en euros). Le but de la RIAA était surtout d'envoyer un message à tous les petits jeunes Ricains qui pensent pouvoir copier du MP3 sans s'inquiéter. Là, je pense qu'ils ont bien compris.

Molyneux mouline

Peter Molyneux persiste et signe, Black & White 2 est bel et bien sur les rails et il devrait être présenté à l'E3. Cette fois-ci, on nous annonce que ça sera un véritable jeu, en l'occurrence un mélange de stratégie temps réel et de gestion de cité qui reprendra des éléments du premier B&W. Il y aura toujours une créature à éduquer, un système de laisse d'apprentissage, mais le gameplay sera beaucoup plus guerrier puisqu'il s'agira principalement d'envoyer les villageois se battre pour conquérir des terres. La créature servira de général, on devra lui apprendre à diriger des troupes et à monter des stratégies de combat. Le moteur d'Intelligence Artificielle a intérêt à être bien balèze. Faites-vous une idée avec les premiers screenshots, nous vous en reparlerons dès que nous l'aurons vu tourner.





TRIBUNAL DE GRANDE INSTANCE DE VERSAILLES

EXTRAIT DES MINUTES DU GREFFE

Par jugement contradictoire, rendu par le **TRIBUNAL CORRECTIONNEL 5ème CHAMBRE CORRECTIONNELLE**, le 14 octobre 2002, jugement sur Citation Directe devant le Tribunal Correctionnel

Laurent, Malik, Yves VERGER né le 09 novembre 1980
(âge : 18 ans au moment des faits) à Paris 18ème (75)
de Yves VERGER et de Françoise YVON
de nationalité française,
étudiant
demeurant : 45 rue des Grands Meurgers
78730 ST ARNOULT EN YVELINES
libre

A été condamné à :
Emprisonnement délictuel – 4 mois avec sursis,
Confiscation
des matériels saisis,
Publication de la décision –
par extraits comprenant l'intégralité du dispositif pénal et partie du dispositif sur les condamnations civiles dans les revues « JOYSTICK » et « DVD MAGAZINE ». Sans que le coût n'excède pas 1200 € par publication.

Infractions :
CONTREFAÇON PAR EDITION OU REPRODUCTION D'UNE ŒUVRE DE L'ESPRIT AU MEPRIS DES DROITS DE L'AUTEUR – de mars 1999 à mars 2000 – à Saint Arnoult en Yvelines, faits prévus par ART.L.335-2 AL.1, AL.2, ART.L.335-3, ART.L.112-2,ART.L.121-8 AL.1, ART.L.122-3, ART.L.122-4, ART.L.122-6 C.PROPR.INT. et réprimés par ART.L.335-2 AL.2, ART.L.335-5 AL.1, ART.L.335-6, ART.L.335-7 C.PROPR.INT.

Pour extrait conforme, n'y ayant appel,
Le Greffier en Chef,

Télex

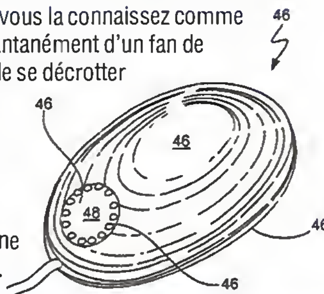
Cyberlore Studios vient d'annoncer Majesty 2, la suite de leur simulateur de royaume médiéval. Aucun détail à vous donner pour l'instant, pas une seule photo d'écran, c'est la dèche totale.

Another one bites the dust

Microïds va mal. L'éditeur français est en cessation de paiement depuis avril et se retrouve sous le contrôle d'un administrateur judiciaire pour les 6 prochains mois. Sur l'échelle de gravité des catastrophes d'entreprise, ça se situe juste en dessous du dépôt de bilan. Microïds explique que cette situation est le reflet de la crise qui touche l'ensemble du secteur du jeu vidéo, ainsi que des problèmes d'impayés de la part de clients étrangers. L'éditeur français compte sur la version PlayStation 2 de Syberia et le prochain volet de la série des Tennis Masters pour renflouer ses caisses. Nous leur souhaitons bien du courage.

APPle dépose le brevet de la roue

« Tiens, mais… elle a pas de molette ta souris ? » : cette phrase, vous la connaissez comme moi, c'est la formule magique qui permet de se débarrasser instantanément d'un fan de Macintosh se montrant un peu trop collant, en d'autres termes, de se décrotter d'un mec « has been ». Dans notre jargon, on appelle ce sort fort pratique « Dispel Macfan ». Mais les bonnes blagues ont une fin, et le magazine online « Mac Observer » vient de révéler qu'Apple a déposé, en février 2002, le brevet d'une… souris à molette ! Oh mais attention, elle est complètement différente de la souris Microsoft. Enfin, assez différente puisque leur molette à eux tourne à l'horizontale. On peut même appuyer sur la molette et ça clique. Une révolution, quoi.



Les Reveil du futur

Le studio américain Relic, après être passé par Sierra (Homeworld) et Microsoft (Impossible Creatures), confirme son instabilité sentimentale en s'installant cette fois-ci chez THQ. Les fiançailles portent sur 2 jeux de stratégie en temps réel qui seront développés sur PC dans les prochaines années. Rien n'a filtré sur ces titres, mais quelque chose me dit que le gameplay sera basé sur le combat et qu'on y dirigera des groupes d'unités aux capacités différentes dans des décors en 3 dimensions. Ah oui, je n'ai pas ma carte de presse pour rien.



Peut-être le RTS du siècle, peut-être pas



Les Espagnols de Legend Studios sont en train de mettre la touche finale à leur premier titre, un jeu de stratégie au nom d'une folle originalité, War Times. Ce sera un RTS à l'ambiance Seconde Guerre mondiale, en 3D, dans lequel on pourra diriger les troupes allemandes, russes, anglaises ou américaines. Le jeu sera un peu dans le trip Sudden Strike puisque les développeurs se sont attachés à modéliser au boulon près chaque unité d'époque. Après avoir vu les premiers screenshots, mon petit doigt me dit d'un ton moqueur que Command & Conquer Generals peut continuer à dormir tranquille. Et ce n'est pas juger le produit hâtivement que de dire ça. Une démo devrait arriver à la fin de l'été, tandis que le jeu final est prévu au plus tard pour le dernier trimestre 2003.

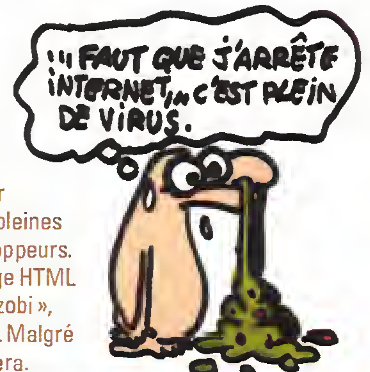


La Passoire Passport

Un autre mois, une autre affaire de piratage massif. Cette fois-ci, c'est Microsoft qui mange : le géant américain vient d'avouer que 200 millions de comptes Passport et Hotmail sont restés vulnérables pendant des mois à une attaque toute simple. C'est un informaticien pakistanais, surpris de voir son compte utilisé par des inconnus, qui a alerté Microsoft. Les programmeurs de Bilou ont en plus mis des semaines à réagir, malgré les messages répétés des dizaines d'internautes victimes des pirates. Pour mémoire, les comptes Passport sont ces identifiants « sécurisés » sur lesquels Microsoft propose de stocker son numéro de Carte Bleue afin d'effectuer plus rapidement, de manière standardisée, des transactions en ligne. Après un beau coup de pub comme ça, c'est certain, ça va avoir du succès.

Fils d'input

L'un des bugs les plus pathétiques de ces 10 dernières années vient d'être posté sur le site Web spécialisé, Bugtraq, et concerne, ai-je besoin de le préciser, Internet Explorer dans sa dernière version. Généralement, pour planter un programme, il faut des dizaines de lignes de code alambiquées pleines d'instructions exotiques auxquelles n'auraient jamais pu penser les développeurs. Là non : il suffit d'inclure <input type blabla> dans le code source d'une page HTML pour faire lamentablement crasher le browser. Remplacez « blabla » par « zobi », « tareum » où n'importe quoi d'autre qui vous amuse, et ça marchera aussi. Malgré tout, nous n'irons pas jusqu'à dire qu'il vaut mieux utiliser Netscape ou Opera.



Baroud d'honneur pour le CD





Sanyo annonce l'arrivée sur le marché d'un nouveau modèle de graveurs de CD qui permettra de caser 1,4 Go de données sur un CD vierge standard de 700 MB. Diantre, quelle prouesse technologique. En revanche, il faudra sûrement patcher les firmwares des lecteurs CD actuels pour qu'ils puissent lire ces disques un peu spéciaux. Plextor propose une autre solution avec sa technologie PlexWriter Premium : elle ne permettra de graver qu'un giga-octet sur un CD classique, mais sera compatible avec tous les lecteurs de bonne qualité. Enfin bon, tout cela est-il vraiment utile quand on voit que les prix des graveurs de DVD chutent aussi vite que l'audience de « Nice People » ?

BAROUD D'HONNEUR POUR LE CDBAROUD D'H

coMMe dans Micro Kids

Game One, la seule chaîne du Câble et du Satellite à parler 24h/24 du jeu vidéo (belle performance), nous fait savoir qu'elle retransmettra à partir du 4 juin la phase finale de son grand tournoi Xbox Live. Après une sélection impitoyable par SMS, 6 candidats ont été retenus pour s'affronter à distance sur Unreal Championship, avec 5 000 euros à la clé pour le vainqueur. Une équipe de télévision viendra s'installer dans leur salon le temps d'une émission et les filmera en train de jouer leur match, avec en fond sonore les commentaires toujours malicieux des animateurs vedettes de la chaîne. Ça peut-être aussi bien que « Strip-tease ». Un rendez-vous à ne pas manquer. Les diffusions se feront les mercredis 4, 11 et 18 juin à 19h30.



Apple

SUR LA VOIE DE LA RAISON

Allez, on vous en remet une couche parce que c'est quand même une sacrée grosse rumeur : lors d'une rencontre avec des journalistes, un ponte d'AMD aurait déclaré que sa boîte bosserait actuellement avec Apple. Ça fait déjà plusieurs mois qu'on sait que ces 2 géants se bécotent en secret dans l'arrière-cour. Certains parlent d'un flirt passager concernant la technologie Hypertransport d'AMD qu'Apple compterait utiliser sur ses prochains PowerMac. D'autres, plus audacieux, pensent carrément que Apple voudrait se fiancer à AMD en adoptant les futurs processeurs 64 bits du fondeur américain pour ses prochains Mac haut de gamme. La réponse est prévue pour fin juin lors de la Worldwide Developers Conference de San Francisco, mais d'ici là, Apple aura peut-être enfin coulé.

Télex

Le nouveau jeu de Sid Meier, créateur de Civilization, sera dévoilé à l'E3 chez Infogrames. Tous les détails dans le prochain numéro.

20 ans de malheurs

Selon un rapport récent, l'équipement informatique à l'école reste faible dans les écoles maternelles et primaires. Bon score pour les lycées professionnels qui disposent d'un taux d'un ordinateur pour 4 élèves. Dans les lycées normaux, c'est du 1 pour 6, dans les collèges 1 pour 12. En primaire et maternelle, c'est du 1 pour 20, mais pire encore, les accès Internet ont une implantation minimale et ne touchent que 14 % des écoles équipées. Moi, je trouve que c'est pas trop mal malgré l'existence de la télématique (le Minitel a tout juste 20 ans) qui a plombé le développement d'Internet à ses débuts et ruiné quelques familles.

LA SCIENCE Avance

Une équipe de chercheurs et d'étudiants de l'université de Plymouth en Angleterre a installé un PC relié au Net dans la cage où cohabitent 6 macaques. « La première réaction est venue du mâle dominant qui s'est saisi d'une pierre et a violemment frappé l'ordinateur », explique l'un des chercheurs. « Une autre chose qui avait l'air de beaucoup les intéresser était de déféquer dessus et d'uriner sur le clavier », a-t-il ajouté avec un sérieux tout britannique. Finalement, rien de bien étonnant dans tout cela, à part qu'ils ont choisi un PC et non un Macintosh.
www.vivaria.net/experiments/notes/documentation/



29 % d'escrocs

Une étude du cabinet Nielsen/Netratings affirme que 31 millions d'internautes âgés de plus de 18 ans ont téléchargé de la musique piratée sur le Net au cours des derniers mois. Ça doit être une estimation basse. Parmi les genres les plus populaires : le rap, la dance et le rock alternatif. Plus intéressant, après un sondage mené sur cette catégorie de surfeurs, ils ont découvert que 71 % d'entre eux ont aussi acheté de la musique légalement, à l'ancienne, avec une porte monnaie chez le disquaire. Ça en fait quand même près d'un tiers qui, eux, n'ont pas déboursé un radis pour

29 %

financer l'industrie du disque. Et là, je me permets de poser une question à ces sales pirates égoïstes : comment voulez-vous que Elton John s'achète un 5e manoir s'il ne reçoit pas son chèque de la SACEM tous les mois ? Et Robbie Williams, qui aurait bien envie d'une 3e Ferrari rose bonbon ? Vous y avez pensé à ça, bandes de rapiats ? Vous me dégoûtez. Pour parlez plus sérieusement, ça fait quand même deux tiers des pirates qui achètent quelques originaux, et c'est plutôt une bonne surprise. Reste que le prix d'un CD n'a jamais vraiment bougé depuis ces 10 dernières années, alors que les coups de fabrication ont eux été divisés par 20.

d'escrocs 29 % d'escrocs



Armed, pas Hidden

On se demandait ce que faisaient les créateurs de l'excellent Giants : Citizen Kabuto, puisque cela faisait un bon paquet de temps que nous n'avions pas entendu parler d'eux. Eh bien non, ils ne se sont pas recyclés dans l'élevage de porcs albinos en Bretagne comme une rumeur avait voulu nous le faire croire, mais ils bossent sur un nouveau titre qui sera édité par LucasArts. Armed & Dangerous est prévu pour cet hiver sur PC et Xbox. Ce sera un jeu d'action au scénario un peu louche. L'histoire se déroulera dans un univers totalement imaginaire, le monde de Milola, peuplé de monstres et de demi-humains, dans lequel une bande de gangsters anglais tenteront de retrouver le « Book of Rule ». Voilà, mettez-vous ça sous le bras. Le jeu sera dévoilé plus en détail lors de l'E3, attendez-vous donc à ce qu'on vous en reparle plus sérieusement dans le prochain numéro.

MadonnA
expliquée aux Versaillais

« What the fuck are you doing ? » Cette phrase, que l'on pourrait traduire en versaillais moderne par « Diantre, mais qu'êtes-vous donc en train de fabriquer mon ami ? », cette phrase est signée Madonna. La chanteuse a inondé les serveurs Peer to Peer tels que Kazaa, Emule et autres eDonkey d'un faux single encodé en MP3 dans lequel elle répétait ce message destiné à ceux qui y piratent ses albums. La réponse des intéressés ne s'est pas fait attendre : son site officiel a été immédiatement piraté. Pendant plusieurs heures, l'intégralité de son dernier album s'y est trouvé comme par magie en libre téléchargement et l'on pouvait y lire l'inscription suivante : «This is what the fuck I think I'm doing. » Traduction : « Chère madame, voici comme promis les explications que vous sollicitiez concernant mes activités. »



BEAU ET PAS CHER

Taïwan se met aussi aux téléphones portables afin de concurrencer Nokia avec le savoir-faire asiatique. Ici en fait, ce n'est pas tant la haute technologie qui compte mais le « m'as-tu vu » avec une ligne de téléphones incrustés de diamants et d'une petite pierre de 3 pauvres carats. DBTEL, le constructeur, se vante donc de commercialiser le portable le plus cher au monde. Son prix dépasse de peu le seuil psychologique des 26 000 euros, au-dessus duquel les smicards hésitent toujours un peu avant de casser leur tirelire.

Classique et parfait

Et voilà. Comme d'habitude, j'ai fini la rubrique Utilitaires depuis dix mille ans, et un truc génial vient de tomber à la dernière minute. Ce truc en question, c'est Media Player Classic 6.4.4.8. Non, il n'a rien à voir avec Microsoft mais c'est tout comme puisqu'il reprend à peu de choses près l'interface de leur ancien player (dans sa meilleure version qui n'a été dépassée que par WMP9) et rajoute une tonne de fonctionnalités. Il dépasse d'ailleurs l'extraordinaire Zoom Player sur quelques points. Lesquels ? Oh, par exemple lire Quicktime et Real Video dans un environnement sympa.
http://fileforum.betanews.com/detail.php3?fid=1045531002

QUAND ÇA PLANTE, C'EST L'ENTRACTE

Microsoft, qui n'avait pas encore mis ses gros pieds monopolistiques dans le domaine du cinéma, annonce l'arrivée de son nouveau format vidéo, baptisé pour l'instant le HD-DVD. La prochaine réédition de « Terminator 2 » sera ainsi livrée avec un DVD supplémentaire qu'il faudra lire sur PC avec Windows Media Player 9. Il délivrera une version haute définition du film dont la qualité sera, nous promet Microsoft, 3 fois supérieure à celle du DVD classique. Alors, vous me direz : « T'es gentil coco, mais j'ai pas envie de mater un film sur mon 17 pouces tout pourri alors que je viens de vendre le rein de mon dernier-né pour m'acheter une 16/9 de folie. » Certes, mais sachez que les premiers DVD capables de lire les fichiers WMP9 devraient arriver bientôt – Panasonic notamment va sortir un modèle dans un futur très proche.

Une news honteusement MACHISTE



Source : NewScientist.com. *Une équipe du département Recherche et Développement de Microsoft, en partenariat avec des chercheurs de l'université de Pittsburgh, affirme que les femmes naviguent 20 % moins vite que les hommes lorsqu'elles doivent se déplacer dans un univers virtuel en 3D. Apparemment, ce serait une histoire de différence de connexion entre les 2 hémisphères du cerveau bien connue en biologie. Là où les expériences de Microsoft deviennent intéressantes, c'est qu'ils ont découvert que les différences entre sexes disparaissaient complètement lorsque l'écran occupait une plus grosse proportion du champ de vision et que les mouvements de caméra dans l'univers devenaient plus fluides. Pour que votre copine arrête de se faire ridiculiser sur Asheron's Call ou Counter-Strike, elle aurait donc bien besoin d'un écran 22 pouces et d'une carte graphique dernière génération. Croyez-moi, ça lui fera plus plaisir que des boucles d'oreilles.*

Tcheck express

Un pilote d'avion de ligne tchèque, qui avait atterri à l'aéroport Ben Gourion en terre d'Israël, a dû faire face à un important retard causé par un mouvement social des employés aéroportuaires. Après avoir attendu quelque temps, excédé, il a remis les gaz, mais sans ses passagers. Là où il a réussi un joli doublé, c'est qu'il est reparti avant que les bagagistes n'aient eu le temps de décharger l'avion, ce qui fait de cet homme le plus gros voleur de sacs de toute l'histoire du tourisme.

Un PDA pour mon hamster



Voici la montre PDA sous Palm OS 4.1 ! Équipée d'un écran tactile et de 2 méga de mémoire, elle se synchronise par port infrarouge. Planqué quelque part dans le bracelet, on trouve même un minuscule stylet de la taille d'un ongle. Le public visé est celui des petits rongeurs à fort pouvoir d'achat tels que cochons d'Inde, gerbilles, écureuils et mulots qui piaffaient déjà d'impatience dans leur petite cage à l'idée de s'équiper en informatique. www.fossil.com

Sale temps pour les chiens croates

À Zagreb, la municipalité a enfin trouvé la raison pour laquelle les lampadaires de la ville tombent. C'est la faute aux chiens qui font pipi dessus. Selon un rapport officiel, leur urine est extrêmement oxydante et occasionne une corrosion en l'espace de quelques années, susceptible de briser le lampadaire. Le fait que les Serbes aient eux aussi fait pipi sur la ville en 1995 en la bombardant avec des tonnes d'obus n'a pas été évoqué.

Lucas change de crémerie

Tiens, la météo est en train de changer. Tiens, ça n'a rien à voir mais je viens d'apprendre qu'Ubi Soft ne distribuera plus les produits LucasArts comme c'était pourtant le cas. C'est Activision qui, à sa plus grande joie, s'y collera pour ce qui est de la France, et probablement jusqu'à la fin des temps. Ils distribuaient déjà LucasArts dans le monde entier, ce qui explique sûrement pourquoi.

Ah, déjà

Une petite anecdote comme ça : Unreal Tournament 2004 est apparu en pré-commande sur un des plus gros sites ricains de vente en ligne, avec une date de sortie fixée au 18 novembre 2003. Apparemment, ce n'est pas une erreur de manipulation puisque la page n'a pas été retirée. Epic a commenté la nouvelle en indiquant qu'une annonce relative à la franchise Unreal Tournament serait faite à l'E3 (vous pourrez en lire le compte-rendu dans le prochain numéro). Mark Rein, le boss d'Epic, précise sur Bluesnews.com : « S'il devait y avoir un UT2004, il serait totalement compatible avec UT2003, car nous ne voulons pas que les développeurs de mods aient à s'inquiéter. Mais c'est tout ce que je peux dire pour le moment. » Donc voilà, pas d'inquiétudes à avoir. Ouf, on respire tous à la rédac. Non parce qu'on était vachement flippé quand même.

Les claques d'or

www.impots.gouv.fr

Les Clics d'Or récompensent les meilleurs sites Internet, ceux qui sont le plus en phase avec les désirs des connectés, qui les aident dans leurs démarches et qui prouvent à eux seuls que le Web, ça peut être utile finalement. C'est donc dans cette logique que l'édition 2003 a récompensé le site du Trésor Public, www.impots.gouv.fr, *et lui a même décerné son grand prix. C'est vrai que c'est une merveille de design et de clarté. Bon, O.K., leurs applets java ne marchent pas sous les browsers multitabs, et il faut rechercher de la paperasse de l'année précédente pour avoir le privilège de déclarer en ligne, mais ça reste quand même sympa. Quel dommage que le prix d'inscription prohibitif (300 euros) mette tous ces grands sites à l'abri de la concurrence des petites gens et des Web d'associations qui ne disposent pas forcément de cette somme pour s'inscrire. Mais il est vrai que cela a dû aider à financer la soirée de remise des prix dans le cadre sobre et de bon goût de l'Olympia.*

Sound BLASTER
AUDIGY™ 2

BIENVENUE DANS LE MONDE RÉEL.

Des agents sans pitié traquent vos moindres mouvements. Vous défiez la gravité et violez toutes les lois. Jusqu'où vous mènera le lapin blanc ? Etes-vous prêt à connaître la vérité ? Alors bienvenue au cœur de la Matrice.

Avec la carte son Sound Blaster™ Audigy® 2 vous êtes sûr d'avoir fait le bon choix, vous ne jouez pas seulement à Enter The Matrix, vous le vivez !

Les capacités exceptionnelles de la carte son Sound Blaster™ Audigy® 2 brouillent la frontière entre le jeu et la réalité. Grâce au son 24-bits ADVANCE HD, préparez-vous à un réalisme sans précédent. Immergez-vous dans un monde si réel que vous aurez du mal à en repartir.

ATARI

L'UNION FAIT LA FORCE !

Que ce soit avec les haut-parleurs Creative Inspire™ 6.1 ou Megaworks™, la carte son Sound Blaster™ Audigy® 2 a su s'entourer de ses meilleurs alliés. Positionnés tout autour de vous, les haut-parleurs vous donneront l'impression d'être au cœur de l'action. De quoi avoir des frissons dans le dos !

INSPIRE 6.1 MEGAWORKS THX

ENTER THE MATRIX™

SOUNDS BEST ON





CHOISIE PAR LES JEUX.
ELUE PAR LES JOUEURS.

CREATIVE®

Pour avoir plus d'informations sur les produits son et audio de Creative, visitez notre site.

www.europe.creative.com/matrix

La France avance

Sur la ligne de bus 38, à Paris, on va bientôt trouver 12 points d'accès WIFI installés tout le long de celle-ci. Ils ont été mis en place par des filiales de la RATP. On trouve déjà un bon millier d'inscrits pour cette opération dont le lancement était pour le moins discret. L'intérêt de ce test génial est évident : se faire agresser, frapper et voler son ordinateur portable à une plaque. Alors voilà mon conseil, madame RATP : au lieu de claquer tes sous dans des concepts qui passent au-dessus de la tête ou des moyens d'un bon nombre de tes usagers, pourquoi ne pas engager une armée de vigiles, ou mieux, plusieurs sachets de conducteurs de rechange, en cas de grève.



Au secours, on a vomi dans ma boîte aux lettres

Aujourd'hui, comme tous les jours, je checke mon mail. Tiens, Cindy me propose des « Free Teen Sluts 100 % hardcore ». Brad, quant à lui, veut me vendre un Penis Enlarger XT-3000 à double-pompe thermo-régulée. Britney me propose des « Uncensored XXX Celebrities Pics ! », c'est gentil de sa part. Mais c'est le Professor Bobby qui retient mon attention : en renvoyant simplement son mail avec mes coordonnées postales, je gagnerai 3 lingots d'or et une BMW Z4. Bien bien bien. À l'heure où la bataille contre le spam semblait perdue, la justice américaine vient de sonner la révolte en collant 16,4 millions d'amende à Howard Carmack (rien à voir avec John), le seigneur mondial du spam. Il est accusé d'avoir envoyé 825 millions d'e-mails commerciaux non sollicités vers des adresses e-mails obtenues sans l'accord du destinataire. Sans vouloir paraître extrémiste, une injection de soude caustique dans ses sales reins de spammeur ne m'aurait pas choqué.







AMERICA'S AMIE

Petits pas après petits pas, le jeu de l'US Army, sobrement baptisé America's Army, ressemble de plus en plus à un véritable simulateur de militaires. Dans la nouvelle version, les fans du genre pourront endosser de nouveaux uniformes dans les mode solo et réseau. On trouvera par exemple le Combat Medic et le Special Force Engineer Sergeant. En plus de cela, on trouvera un nouveau véhicule léger, le Stryker, armé d'une mitrailleuse et d'un lance-grenades de calibre 50 pour les phases diplomatiques. En bonus, on comptera de nouveaux modèles de personnages, une interface plus humaine, de plus grandes possibilités pour les leaders ainsi que des nouveaux modes de jeu.



On nous prend pour des gogoLs

Tiens, j'ai encore découvert une excellente raison de ne pas habiter la France : Google (les autres étant : la CSG et la Sécu). Lorsqu'on indique le « français » dans les préférences, il nous balance sur google.fr, qui n'autorise pas la recherche dans les actualités, possibilité géniale que comprennent les versions britannique et ricaine par exemple. Bon, bien sûr, ça browse les dépêches des pays anglo-saxons, mais cet onglet « actus » comprend une revue de presse très bien mise en page et super-remise à jour qui concurrencerait presque www.yahoo.com.

On ne doit pas beaucoup vendre là-bas

Joli coup de filet à Téhéran puisque les autorités religieuses viennent d'interdire 15 000 sites Internet d'un coup, sites probablement satanistes ou s'opposant à la mutilation rituelle. Ces 3 dernières années, on aura vu 80 journaux et magazines mis à l'index par le régime islamique. Les autorités, surprises de l'intérêt que l'on portait à cette affaire qui n'est que pure routine chez elles, ont donc déclaré : « Nous avons bloqué les accès à des sites immoraux et à ceux qui se moquaient grossièrement des figures politiques et religieuses du pays. » (Poil à Khomeini !)



Recrutement

Vous êtes un jeune homme ou une jeune femme en pleine adolescence ? Vous avez toujours fantasmé sur le fait de passer à la télévision pour des raisons diverses ? C'est le moment ou jamais : M6 cherche, pour les rôles principaux d'un téléfilm de la série « Carnets d'ados », des jumeaux dont l'âge est situé entre 16 et 20 ans.

Pour tenter votre chance, rien de plus simple : envoyez vos photos et coordonnées à :
SB CASTING - Sophie Blanchouin, 12 rue Letellier 75015 Paris.
Ah oui, super-important : n'oubliez pas de vous saper correctement, d'enlever tout maquillage ridicule ou piercing grotesque et de ne pas faire de sourires idiots. On tient vraiment pas à passer pour des cons à cause de vous, hein.

Une TOUT AUTRE culture



Vous avez sûrement entendu parler de la fusion géante entre ces 2 énormes éditeurs japonais que sont Square (Final Fantasy) et Enix (Dragon Quest). Étonnamment, ces deux-là vont se mettre à faire du PC et annoncent 2 titres plutôt exotiques. Le premier sera un jeu de football en ligne qui pourra se jouer à 22 joueurs, Online Striker. Le second sera un MMORPG qui changera radicalement du médiéval-fantastique ou de la science-fiction repompée sur Blade Runner. On y jouera en effet le rôle d'une petite frappe japonaise qui tentera de devenir chef de gang dans son lycée. Rassurez-vous, ces titres ne devraient pas sortir en Occident, FIFA 2002 et Everquest peuvent continuer à dormir tranquille.

Saddham-Antium

À Londres vient d'avoir lieu un grand recrutement de sosies de Saddam Hussein pour une audition concernant la pièce « Follow My Leader », qui narre les aventures du raïs déposé par les Américains. Pas moins de 14 personnes se sont proposées pour le rôle. La photo de groupe que vous trouverez au http://fr.news.yahoo.com/030501/85/36cxh.html vaut toutes les blagues du monde. En fait, je n'ai jamais vu des gens ressemblant aussi peu à Saddam Hussein. Deux ou trois ressemblent à Gérard Jugnot, un à John Cleese (des Monthy Python) et un autre à Marlon Brando, mais maigre, plus petit et avec un béret bleu.

Radio modélisme

Jeff Bezos, le fondateur d'Amazon.com, vient de révéler à Newsweek qu'en 2000, il a créé en secret la société Blue Origin. La compagnie conçoit en ce moment même un véhicule pour effectuer des croisières touristiques suborbitales. Parmi les employés de Blue Origin, on trouve des physiciens, d'anciens scientifiques de la NASA, des vétérans de l'espace et même l'excellent auteur de science-fiction Neal Stephenson (« Samouraï Virtuel », « L'Âge de Diamant » et « Cryptonomicon »). Il a raison de s'amuser, Jeff Bezos. Moi aussi j'en ferais autant si j'avais 1,7 milliard de dollars sur mon compte en banque.

www.blueorigin.com

Télex

Un million : c'est le nombre de singles vendus sur Music Store en moins d'une semaine. Dans les projections les plus optimistes, il était prévu que le site de vente en ligne de MP3 d'Apple atteigne ce chiffre en un mois.

www.apple.com/music/store/

2 pour le prix de 2

Grand déstockage d'été chez Nobilis. C'est un peu le boxon : ils ont sorti tout ce qu'ils avaient dans le grenier et l'ont étalé devant chez eux sur un tapis. Bon évidemment, c'est de la brocante alors c'est pas du tout neuf. En revanche, tous ces jeux coûtent environ 10 euros pièce, et puis, hop là, ils nous en mettent même 3 pour le prix de 2 ! Oui monsieur ! 140 balles les 3 jeux ! Dans la liste d'une dizaine de titres ainsi bradés, notre préférence va à Rally Trophy, un jeu de rallye plutôt réussi dans lequel on conduit des voitures mythiques comme la Mini-Cooper ou la Lotus Cortina. Il y a aussi Steel Beasts, une simu de chars incroyablement laide et pourtant très réussie. Et si vous voulez vraiment en acheter un troisième, euh... attendez, je cherche là... euh... vous êtes certain que vous voulez en acheter un troisième ?

Heureux qui comme Rommel…

Après « En Formation », Electronic Arts nous prépare une nouvelle extension pour Medal of Honor Allied Assault, baptisée Breakthrough, qui retracera la campagne alliée en Afrique du Nord. Le joueur se retrouvera catapulté en pleine bataille de Kasserine (Tunisie), remontera jusqu'à Messina (Sicile) pour finalement repousser les Allemands au cours de l'assaut décisif de Monte Battaglia (Italie). Un brunch l'attendra en haut avec grillades de poisson, cocktail de fruits et spécialités de fromages. TKO Software sera le tour operator de ce joli voyage qui est prévu pour cet automne. www.tko-software.com





AOL prend l'eau

Comme on dit dans le jargon des grands reporters en jeux vidéo : « AOL est en train de bien manger. » Traduction : ça va mal et ça s'affole pendant les réunions d'actionnaires à cause des importantes désertions des connectés. D'ailleurs, 2 investisseurs institutionnels ont porté plainte à la mi-avril devant un tribunal de Californie. Ils accusent AOL d'avoir usé de « fausses transactions » pour offrir un meilleur visage du provider avant sa dernière fusion. Ils s'en prennent notamment à Stevie « killkreek » Case, la petite amie de John Romero et ex-playmate de Playboy, et qui a fondé AOL. À moins que ce ne soit ce Steve Case, qui est aussi fondateur d'AOL apparemment.



Fesses de plomb, cerveau de plume

Ah, Stevie Cese, encore. Je ne résiste pas au plaisir de vous envoyer visiter son site Web enfin ouvert au www.stevana.com. On y apprend des tas de choses sur le demoiselle, sa vie avec son petit copein (auteur de Doom, elle le rappelle eu ces où), mais aussi sa pensée et sa philosophie. Dans une FAQ perticulièrement fournie, elle effime que ses photos dénudées pour Playboy ont eu sur elle un « effet libérateur ». On y découvre aussi ses petits conseils régime. Sous la question « mais comment es-tu réussi à perdre 25 kilos ? », elle nous apprend qu'elle mange beaucoup de légumes (on trouve d'ailleurs une photo d'elle et de Clinton côte à côte) et qu'elle fait de la gym, notamment devant une vidéo nommée « fesses d'acier ».



Pauvre mais indépendant

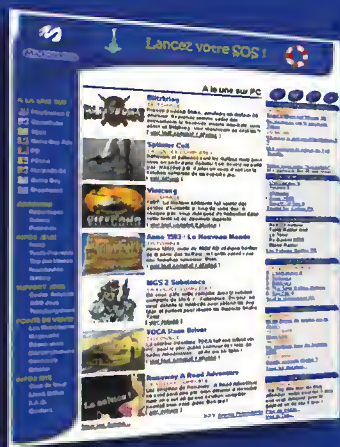
L'éditeur japonais Sega, qui a abandonné le hardware depuis sa Dreamcast, a refusé 2 propositions de fusion le même jour. L'une venait de Sammy, un fabricant de machines de pachinko (le flipper version japonaise), l'autre de Namco, qui édite un paquet de gros jeux sur console comme Tekken, SoulCalibur, Starfox ou Time Crisis. Sonic fait donc son difficile, mais il ne devrait pas trop tarder à se trouver un allié aux poches bien remplies. L'année dernière, Sega a quand même perdu 150 millions de dollars.

Coca-Corée

Pendant que leurs concitoyens crèvent la dalle, les Nord-Coréens inventent des breuvages étranges à destination des utilisateurs des 12 PC que doit contenir le pays (calculatrices programmables incluses). L'agence de presse gouvernementale vient de révéler l'existence d'une boisson qui permet de lutter contre la fatigue oculaire due à une utilisation trop longue de l'outil informatique. Cette mixture « à base de fruits d'un arbre » et qui possède une « bonne odeur et un goût sucré amer » a été mise au point par le célèbre Institut des ressources végétales, dont on connaît le travail exemplaire sur l'impuissance du lichen. Tiens, une invention pareille, ça donnerait presque envie de devenir communiste. Non je déconne.

Le Père Noël en redressement.

Le site de vente en ligne Pere-noel.fr, qui defraye la chronique depuis quelque temps, est rentré en phase de redressement judiciaire. Cette décision est intervenue suite à une déclaration de cessation de paiement du 5 mai dernier. Selon Yahoo.fr : « Le site pere-noel.fr, qui avait recentré ces derniers mois son offre sur les produits high-tech et informatiques, après avoir arrêté en novembre dernier les sites pornographiques mis en place par les frères Fur, affiche un chiffre d'affaires de 22 millions d'euros… » Oui, c'est peu pour vivre. Oh zut, j'espère que les frangins s'en remettront.



Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

Vous avez aimé (ou détesté) un jeu ?
Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

Vous voulez acheter un jeu ?
Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Réservez vos jeux dans votre Micromania ou sur micromania.fr



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

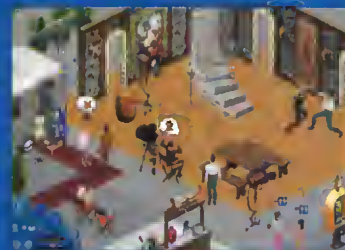


Avec les Sims™ Superstar, faites naître une idole !

Les SimsTM Superstar ouvre le chemin de la célébrité : Les joueurs peuvent maintenant réaliser leurs rêves de gloire et de fortune en devenant rock star, star de cinéma ou top-model et connaître l'expérience d'une vie de stars. Une jouabilité entièrement renouvelée, des interactions sociales et de nouvelles destinations procurent aux joueurs un véritable "pass VIP" dans le monde des stars.

Votre Sim remportera-t-il un prix de SimCélébrité ou bien sera-t-il relégué aux publicités pour lessives ? Entre paparazzi et spotlights, votre Sim saura-t-il s'accrocher au podium ?





35 nouveaux Micromania !

- 76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE OUVERT — C. Ccial Tourville-La Rivière - 76410 Cléon - Tél. 02 35 81 16 16
- 91 MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS OUVERT — C. Ccial Continent - 91620 La Ville-du-Bois - Tél. 01 69 01 79 53
- 64 MICROMANIA PAU OUVERT — C. Ccial Auchan Pau - 64000 Pau - Tél. 05 59 84 08 98
- 77 MICROMANIA CARRÉ SENART OUVERT — C.Ccial Melun Carré Senart - 77127 Lieusaint - Tél. 01 64 13 96 81
- 06 MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE OUVERT — C. Ccial Carrefour - 06200 Nice - Tél. 04 92 29 10 37
- 13 MICROMANIA AVANT CAP OUVERT — C. Ccial Avant Cap - 13480 Cabris - Tél. 04 42 34 37 12
- 62 MICROMANIA SAINT-OMER OUVERT — C. Ccial Auchan - 62219 Longuenesse - Tél. 03 21 39 29 92
- 95 MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES OUVERT — C. Ccial du Pavé - 95370 Montigny-les-Cormeilles - Tél. 01 39 97 16 98
- 31 MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET OUVERT — C. Ccial Géant - 31150 Fenouillet - Tél. 05 62 75 89 14
- 29 MICROMANIA BREST OUVERT — C.Ccial Coat Ar Gueven - 29200 Brest - Tél. 02 98 44 01 31
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN OUVERT — C. Ccial St-Quentin - 78180 Montigny-le-Bretonneux - Tél. 01 61 37 27 62
- 75 MICROMANIA GARE DU NORD OUVERT — Gare du Nord - Espace Niveau 2 Banlieue - 75010 Paris - Tél. 01 53 24 13 89
- 13 MICROMANIA AIX-LES-MILLES OUVERT — C. Ccial Carrefour les Milles - 13290 Aix-les-Milles - Tél. 04 42 20 93 48
- 13 MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE OUVERT — C. Ccial Bonneveine - 13008 Marseille - Tél. 04 96 14 05 91
- 42 MICROMANIA VILLARS ST-ETIENNE OUVERT — C. Ccial Auchan - 42390 Villars - Tél. 04 77 91 06 29
- 07 MICROMANIA VALENCE OUVERT — C. Ccial Auchan - 07500 Guilerand-Granges - Tél. 04 75 74 14 17
- 91 MICROMANIA VAL D'OLY OUVERT — C. Ccial Auchan - 91270 Vigneux/Seine - Tél. 01 69 52 46 29
- 85 MICROMANIA LA ROCHE-SUR-YON OUVERT — C. Ccial Les Flaneries - 85000 La Roche/Yon - Tél. 02 51 47 99 76
- 92 MICROMANIA DÉFENSE 3 RER OUVERT — Hall RER La Grande Arche - 92800 Puteaux - Tél. 01 41 02 92 39
- 77 MICROMANIA BAY 2 TORCY OUVERT — C. Ccial Bay 2 - 77616 Marne-La-Vallée - Tél. 01 60 05 63 09
- 30 MICROMANIA NÎMES SUD OUVERT — C. Ccial Géant - 30000 Nîmes - Tél. 04 66 02 48 25
- 02 MICROMANIA LE FAYET ST-QUENTIN OUVERT — C. Ccial Le Fayet - 02100 Fayet - Tel. 03 23 67 01 22
- 60 MICROMANIA COMPIÈGNE VENETTE OUVERT — C. Ccial Carrefour - 60280 Venette
- 02 MICROMANIA LAON OUVERT — C. Ccial Carrefour - 02000 Laon - Tél. 03 23 26 05 78
- 91 MICROMANIA EVRY 2 EXTENSION OUVERT — C. Ccial Carrefour - 91022 Evry - Tél. 01 69 87 06 25
- 78 MICROMANIA FLINS OUVERT — C. Ccial Carrefour - 78410 Flins - Tél. 01 30 90 52 00
- 91 MICROMANIA ATHIS MONS NOUVEAU — C. Ccial Carrefour - 91200 Athis Mons
- 54 MICROMANIA NANCY LAXOU NOUVEAU — C. Ccial Auchan - 54520 Laxou
- 91 MICROMANIA BRETIGNY/ORGES NOUVEAU — C. Ccial Maison Neuve - 91220 Brétigny-sur-Orges
- 63 MICROMANIA CLERMONT JAUDE NOUVEAU — C. Ccial Auchan - 63000 Clermont-Ferrand
- 63 MICROMANIA CLERMONT AUBIERE NOUVEAU — C. Ccial Aubière Plein Sud - 63170 Aubière
- 68 MICROMANIA COLMAR HOUSSEN NOUVEAU — C. Ccial Cora - 68125 Houssen
- 13 MICROMANIA MARTIGUES CANTO PERDRIX NOUVEAU — C. Ccial Auchan - 13503 Martigues
- 66 MICROMANIA PERPIGNAN CLAIRA NOUVEAU — C. Ccial Auchan - 66560 Claira
- 83 MICROMANIA OLLIOULES NOUVEAU — C. Ccial Toulon Est - 83190 Ollioules

PARIS

- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES — Tél. 01 55 34 98 20
- 75 MICROMANIA RUE DE RENNES — Tél. 01 45 49 07 07
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES — Tél. 01 42 56 04 13
- 75 MICROMANIA CENTRE SEGA — Tél. 01 40 15 93 10
- 75 MICROMANIA ITALIE 2 — Tél. 01 45 89 70 43
- 75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE — Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

- 77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY — Tél. 01 60 94 80 41
- 77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT — Tél. 01 60 18 19 11
- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE — Tél. 01 64 87 90 33
- 77 MICROMANIA BOISSENART — Tél. 01 64 19 00 36
- 77 MICROMANIA VAL D'EUROPE — Tél. 01 60 42 40 68
- 77 MICROMANIA TORCY — Tél. 01 60 05 63 09
- 78 MICROMANIA CHAMBOURCY — Tél. 01 30 74 54 09
- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2 — Tél. 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA PARLY 2 — Tél. 01 39 23 40 90
- 78 MICROMANIA PLAISIR — Tél. 01 30 07 51 87
- 78 MICROMANIA MONTESSON — Tél. 01 61 04 19 00
- 91 MICROMANIA LES ULIS 2 — Tél. 01 69 29 04 99
- 91 MICROMANIA ÉVRY 2 — Tél. 01 60 77 74 02
- 92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS — Tél. 01 47 73 53 23
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2 — Tél. 01 47 76 36 41
- 93 MICROMANIA BEL'EST — 01 41 63 14 16
- 93 MICROMANIA PARINOR — Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2 — Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES — Tél. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL — Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE — Tél. 01 46 87 30 71
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL — Tél. 01 43 77 24 11
- 94 MICROMANIA BERCY 2 — Tél. 01 41 79 31 61
- 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY — Tél. 01 53 99 18 45
- 95 MICROMANIA CERGY 3 FONTAINES — Tél. 01 34 24 88 81
- 95 MICROMANIA OSNY — Tél. 01 30 38 48 18

PROVINCE

- 06 MICROMANIA ANTIBES — Tél. 04 97 21 16 16
- 06 MICROMANIA CAP 3000 — Tél. 04 93 14 61 47
- 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE — Tél. 04 93 62 01 14
- 13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES — Tél. 04 42 77 49 50
- 13 MICROMANIA AUBAGNE — Tél. 04 42 82 40 35
- 13 MICROMANIA LA VALENTINE — Tél. 04 91 35 72 72
- 13 MICROMANIA LE MERLAN — Tél. 04 95 05 33 45
- 14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2 — Tél. 02 31 35 62 82
- 21 MICROMANIA DIJON / TOISON D'OR — Tél. 03 80 28 08 88
- 29 MICROMANIA QUIMPER — Tél. 02 98 10 06 14
- 31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET-SUR-GARONNE — Tél. 05 61 76 20 39
- 31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE — Tél. 05 61 00 13 20
- 33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC — Tél. 05 56 29 05 36
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE — Tél. 04 67 20 09 97
- 36 MICROMANIA CHATEAUROUX — Tél. 02 54 27 44 40
- 37 MICROMANIA TOURS SAINT-PIERRE DES CORPS — Tél. 02 47 44 15 87
- 42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE — Tél. 04 77 80 09 92
- 44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU — Tél. 02 51 72 94 96
- 44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN — Tél. 02 51 79 08 70
- 44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN — Tél. 02 28 07 22 52
- 45 MICROMANIA ORLÉANS — Tél. 02 38 42 14 54
- 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE — Tél. 02 38 22 12 38
- 49 MICROMANIA ANGERS — Tél. 02 41 25 03 20
- 49 MICROMANIA ANGERS GO MAINE — Tél. 02 41 39 99 76
- 50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE — Tél. 02 33 20 53 04
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL — Tél. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY — Tél. 03 83 37 81 88
- 56 MICROMANIA LORIENT — Tél. 02 97 87 01 88
- 56 MICROMANIA VANNES — Tél. 02 97 40 50 98
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT — Tél. 03 87 51 39 11
- 59 MICROMANIA RONCQ — Tél. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS — Tél. 03 28 33 96 80
- 59 MICROMANIA EURALILLE — Tél. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2 — Tél. 03 20 05 57 58
- 59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT — Tél. 03 27 51 90 79
- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE — Tél. 03 21 85 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT — Tél. 03 21 20 52 77
- 62 MICROMANIA BOULOGNE — Tél. 03 21 31 63 51
- 66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE — Tél. 04 68 68 33 21
- 67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES — Tél. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH — Tél. 03 90 40 28 20
- 67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE — Tél. 03 88 07 27 18
- 67 MICROMANIA HAUTEPIERRE — Tél. 03 88 27 72 51
- 68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON — Tél. 03 89 61 65 20
- 69 MICROMANIA ÉCULLY GO-OUEST — Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU — Tél. 04 78 60 78 82
- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST — Tél. 04 72 37 47 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS — Tél. 04 72 67 02 92
- 72 MICROMANIA LE MANS SUD — Tél. 02 43 84 04 79
- 72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE ST-AUBIN — Tél. 02 43 52 11 91
- 74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY — Tél. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA BARENTIN — Tél. 02 35 91 98 88
- 76 MICROMANIA DIEPPE — Tél. 02 35 06 05 15
- 76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS — Tél. 02 35 13 86 98
- 76 MICROMANIA ROUEN — Tél. 02 35 88 68 68
- 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER — Tél. 02 32 18 55 44
- 76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER — Tél. 02 34 47 41 14
- 76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE — Tél. 02 35 81 16 16
- 83 MICROMANIA MAYOL — Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR — Tél. 04 94 75 32 30
- 83 MICROMANIA PUGET/ARGENS — Tél. 04 94 45 63 84
- 84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET — Tél. 04 90 31 17 66
- 84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7 — Tél. 04 90 81 05 40
- 86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL — Tél. 05 49 41 82 36

Découvrez REPLAY, l'émission du Jeu Vidéo sur MCM !





Écoutez l'ESSENTIEL DES HITS du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !

ATTENTION : Les dates de sortie des jeux sont susceptibles d'être modifiées

L'après-Tetris

S.T.A.L.K.E.R. : Oblivion Lost, développé par les Russes de GSC Gameworld, vient de trouver un éditeur : ce sera THQ. On garde un œil sur ce titre depuis quelque temps car il a l'air d'être 'achement prometteur. Ça sera un jeu d'aventure se déroulant dans la région de Tchernobyl, on y incarnera un chasseur de mutants radioactifs dans un environnement totalement ouvert, genre 20 km² de terrain sur lequel on sera complètement libre. Ça peut être très bien, ça a en tout cas l'air franchement beau, comme on a pu s'en rendre compte sur les premières vidéos du jeu disponibles sur le Net. On devrait vous en reparler dans le prochain numéro, lors du compte-rendu sur l'E3.



Contrôle de la rumeur ...!!

Après l'Internet, c'est au tour des SMS. La Chine va rechercher activement les coupables d'envoi de mini-messages colportant des rumeurs absurdes sur le virus du SRAS. Parmi ceux-ci, on en trouve qui conseillent de boire et de fumer pour ne pas attraper la maladie, qui préviennent que l'État vient de déclarer la loi martiale (ce qui ne devrait pas les changer beaucoup) ou qui dénoncent encore le fait que des avions d'épandage agricole déversent de nuit du désinfectant sur Pékin, ce qui est particulièrement lâche.



Du vieux avec du neuf

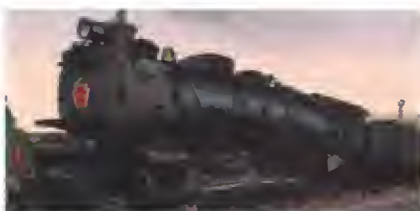
Tiens, un premier mission pack destiné à Raven Shield. Oh la vache, ça c'est étonnant. Donc voilà, ça s'intitule Athena Sword, et ça comprendra huit missions à travers une multitude de pays dont on ne découvrira comme d'habitude qu'un musée, un aérodrome, une boîte de nuit déserte ou un monument célèbre envahi par les terroristes. Bon ben pour nous dépayser, faites-nous un add-on polynésien les gars, par pitié. On y découvrira tout de même cinq nouveaux modes de jeu en multijoueur, mais aussi, très bizarrement, trois vieilles missions datant de Rainbow Six, et reconverties au nouveau moteur Unreal de RS.

TÉLEX

Ubi Soft annonce un add-on pour Raven Shield, Athena Sword. Aucune info à vous filer pour le moment, mais nous en saurons plus à l'E3.

Tchouthou 2

Train Simulator de Crosoft a connu un succès incroyable à sa sortie. Voilà donc sa deuxième version déjà en chantier, prévue pour sortir en automne 2003. Apparemment, les développeurs ont pris bonne note de toutes les petites remarques désobligeantes (distance de vue maximale, absence de voyageurs et de conducteurs visibles dans les trains et les gares) et entend bien corriger tout ça. On cause aussi d'une météo dynamique, à l'image de ce qu'on trouve dans FS2002.



Petit mais pas Costaud

Et voilà la merveille du mois, qui nous vient d'Asie pour ne pas changer. Fizzer est le virus à la mode qui se transmet par e-mails, mais aussi, petite nouveauté, qui s'est creusé un joli terrier sur Kazaa et autres logiciels de pirata… oups, pardon de peer to peer. Bref, c'est encore un superbe détecteur à cons puisqu'il apparaît sous la forme de « .exe », de « .pif », de « .com » ou de « .scr », des fichiers aux extensions suspectes susceptibles d'être ouvertes par une certaine catégorie de personnes que je ne désire pas connaître. Il n'est pas très agressif et s'envoie juste à toutes les adresses présentes dans Windows pour hurler au monde, d'une toute petite voix, qu'il existe, tout comme son imbécile de programmeur.

Glurps

On vous le disait il y a quelques mois, Steve Jackson Games se lance dans les MMORPG en adaptant les règles de son jeu GURPS (Generic Universal Role Playing System, l'un des meilleurs systèmes de RPG jamais créés et qui a inspiré celui de Fallout) en créant 2 univers.
Le premier est GURPS Old West, qui se déroulera au XIXᵉ siècle dans les terres à l'ouest du Mississippi. On pourra y construire des villes et incarner des personnages aussi divers que des cow-boys ou même des cow-boys. Autre avatar de la série, GURPS TransHuman Space, qui est un monde de science-fiction assez sombre où l'humanité a réussi à coloniser le système solaire et à muter en de multiples espèces différentes. Bref, que du promettaur et de l'original au www.gurpsonline.com
Tiens, pendant ce temps, Ubi nous annonce Matrix Online.



Anno Cellulaire



Combien de fois s'est-on retrouvé coincé dans un ascenseur pendant 3 jours sans y trouver une activité rigolote pour passer le temps ? Le pire dans ces cas-là, c'est encore d'avoir un téléphone portable. On se dit tiens, voilà, j'ai des jeux dessus, et on s'oblige à jouer à des trucs gravement pourris comme le morpion, le labyrinthe 3D ou le Tetris en noir et blanc. C'est dans ces moments-là qu'on se maudit de ne pas avoir acheté ce PDA à 1 000 euros qui serait enfin devenu utile dans ce cas précis. Il semblerait pourtant que la malédiction ludique qui sévit sur les cellulaires pourrait prendre fin. Anno 1503, l'un des meilleurs jeux de l'année, va être converti sur portables Siemens. Ici, pas question de faire une simplification du jeu à l'extrême, à l'image de Rogue Spear sur Game Boy Color, mais bel et bien d'offrir une profondeur de gameplay jamais atteinte jusqu'ici.

Apple : Objectif CNIL

Le Music Store d'Apple fait de plus en plus parler de lui. Et pour cause, tous nos amis « maqueux » dépensent des millions dessus avec leurs jolies cartes de crédit en achetant de la musique, morceau par morceau. Si le modèle économique semble viable, le fait qu'il ne soit pas encore disponible sur PC est mis en avant par ses détracteurs. Voilà d'ailleurs un élément d'explication que nous donne ZDnet France : la gestion des droits musicaux des morceaux downloadés est surveillée par 2 identifiants qui permettent à Apple de marquer ceux-ci de manière unique. Le premier est directement intégré à la piste sonore, et la seconde, « l'Apple ID », trace l'utilisateur grâce à sa carte Ethernet intégrée d'origine à la carte mère des Macs. En résumé, quelque chose de pas discret du tout, mais qui a sans doute été exigé par l'industrie de la musique pour autoriser la diffusion de ses albums en ligne.



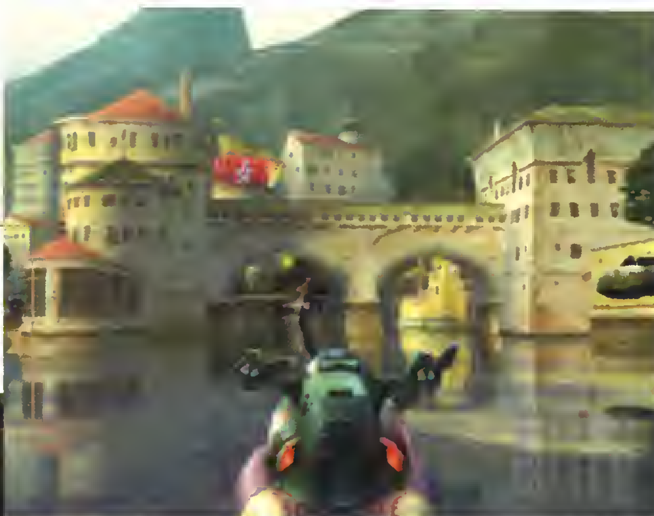


L'Oregon,

l'autre pays des c...

Jerry Jelusich, qui travaille pour le département des services sociaux de Portland (Oregon), est bien embêté. Impossible de trouver un interprète pour traduire les paroles de certains citoyens qui n'ont rien trouvé de mieux pour faire chier leur monde que de s'exprimer en Klingon. Ce peuple aux traditions un rien radicales et qui sévit dans l'univers télévisuel depuis les vieilles séries de Star Trek possède un vocabulaire et une grammaire très étendus. Cela permet à ceux qui veulent vraiment perdre une fraction importante de leur vie de parler un dialecte que seule une poignée de dingues et quelques phacochères sauvages pourront comprendre. Maintenant, le Klingon est l'une des 55 langues que le bureau du comté de Portland acceptera. Une responsable nous donne quelques explications : « Il y a des cas où nous avons eu des malades mentaux dont c'était le seul langage. » Une intéressante traduction pour le terme « trekkies ».





La ville a vraiment de la gueule, elle fait penser à Venise, Rome, et même, à certains endroits, à la bucolique banlieue nord de Montargis.

Bon, je suppose que tout le monde connaît Michel Ancel… C'est le gars qui a fait Rayman 1, Rayman 2 et, pour tout simplifier, le seul développeur français qui se soit taillé une vraie réputation dans le milieu du jeu vidéo depuis… pfiou… disons Philippe Ulrich et son Captain Blood. Vous le savez sûrement déjà, le bon Michel a laissé de côté Rayman en confiant la réalisation du troisième épisode à une équipe de petits jeunes tout motivés, cela afin de se consacrer à son nouveau bébé, Project BG&E. « BG&E », c'est pour « Beyond Good & Evil », littéralement « au-delà du Bien et du Mal ».

GENRE : ACTION/AVENTURE
ÉDITEUR : UBI SOFT
DÉVELOPPEUR : UBI SOFT FRANCE
SORTIE : NON COMMUNIQUÉE

BEYOND GOOD

EN SELLE, MICHEL

Ubi Soft fait doucement monter la sauce autour de Project BG&E, et nous avons récemment eu la chance d'assister à une présentation du titre durant laquelle nous avons pu jouer aux premiers niveaux du jeu, en version PlayStation 2. Alors quelles sont nos premières impressions ? Très bonnes. Définitivement très bonnes. C'est un titre qui mélangera l'aventure, l'action, le tout tartiné d'une fine couche de puzzle et de plate-forme. L'héroïne, Jade, une sorte de Lara Croft en plus jeune, plus mode et plus cartoon se dirigera à la troisième personne, en vue de dos, à la manière d'un Tomb Raider justement. Mais la comparaison s'arrête là, Project BG&E n'a rien d'un clone. L'ambiance sera d'abord complètement différente, on évoluera dans le monde d'Hyllis, une planète imaginaire au look de parc d'attractions. Et surtout, les développeurs ont voulu éviter de nous sortir un énième jeu totalement linéaire où l'on avance sans aucune liberté, avec pour seul objectif de trouver la porte de sortie du niveau. C'est ce qui devrait être le point fort de Project BG&E : on sera libre de déambuler dans un univers assez gigantesque, de visiter des cités,

L'alternance jour/nuit sera reproduite. On pourra notamment découvrir la ville « by night » tout éclairée au néon.



Jade se battra à coups de sceptre et pourra enchaîner de nombreux combos.



& EVIL

îles, que ce soit à pied, en hovercraft ou en vaisseau, sans avoir obligatoirement à enchaîner les missions les unes après les autres.

LE GAMEPLAY KODAK

Le jeu débutera dans le Home Sweet Home de l'héroïne, une sorte de phare occupé par des enfants à la tête bizarre et un gros cochon. Merci de ne pas me poser pas de questions sur le scénario, j'ai regardé la cinématique d'intro d'un œil très distrait. La première « quête » de Jade sera de prendre en photo des créatures et d'envoyer les clichés à un laboratoire qui veut recenser toutes les espèces vivantes du coin. Ce sera un peu le tutorial quoi, on y découvrira les contrôles basiques du perso. En sortant du phare, on commencera à avoir une petite idée de la taille du monde à explorer. Le champ de vision, d'une profondeur impressionnante, permettra déjà de deviner une multitude d'autres îles au milieu d'une mer gigantesque. Une fois les photos prises (un cliché du cochon, un autre d'une bestiole dans les herbes près du phare, un dernier sur une sorte de libellule de 3 m), on aura accès à un hangar abritant un aéroglisseur, et on pourra commencer à se balader librement dans l'univers. Notez qu'il sera toujours possible de prendre en photo les différentes espèces rencontrées afin de gagner des points, ceux-ci pourront ensuite être dépensés pour acheter des armes ou des kits de soin. Ce sera une sorte de « gameplay parallèle », dixit Michel Ancel. qui suivra le joueur tout au long de l'aventure

LIBRE COMME LE VENT QUI SOUFFLE DANS LES CHEVEUX D'UN ENFANT

À bord de l'aéroglisseur, passé l'émerveillement devant la magnifique gestion de l'eau par le moteur 3D, on pourra déambuler sans contraintes sur toute la planète Hyllis, grâce à une boussole indiquant les lieux importants et les endroits où l'on pourra commencer de nouvelles missions. L'environnement sera totalement ouvert, façon Grand Theft Auto 3, si bien qu'on pourra passer des heures à visiter le coin avant de commencer la moindre mission. Dans la version du jeu qui nous a été présentée, nous avons pu nous balader longuement dans une magnifique cité lacustre, une sorte de Venise futuriste dans laquelle il y avait des tas de trucs rigolos à faire. Par exemple, nous avons fait des courses d'hovercraft (une victoire rapportant un peu de monnaie locale), discuté dans un bar avec les gens de coin, joué au bonneteau et à différents autres mini-jeux pour se faire un peu d'argent, on s'est abonné à un journal, on a reçu des emails d'une faction de résistants... La sensation de liberté est réelle, l'environnement est crédible, bref, on semble très loin d'un Tomb Raider.

Des tas de mini-jeux sont prévus, ils permettront de gagner de l'argent pour se payer différentes upgrades ou des kits de soin.





Pour aller d'île en île, on pilotera un aéroglisseur Certains combats pourront se dérouler en mer, contre des monstres marins





Ce cochon sera le partenaire de l'héroïne du jeu. On ne pourra pas le diriger directement, mais un bouton permettra de déclencher son attaque spéciale.

Une planète bien remplie

À l'origine, le jeu devait se dérouler sur plusieurs planètes différentes. En cours de route, l'équipe de développement a préféré se limiter à une seule planète bien remplie, plutôt que d'avoir plusieurs mondes un peu vides. L'action de Project BG&E se déroulera donc à la surface de Hyllis, mais aussi dans les airs (une sorte de vaisseau sera disponible au cours de l'aventure) et même dans l'espace, en orbite autour de la planète. À vue de nez, le terrain de jeu semble assez grand pour nous tenir occupés quelques dizaines d'heures...

Hack'n Slash

Néanmoins, pour faire avancer le scénario, il faudra quand même passer un certain nombre de missions. Impossible pour l'instant de vous donner une indication de la durée de la campagne solo, mais vu la taille de l'univers, il devrait y avoir du boulot. Les missions arriveront sous forme de « Mission Disk » qu'on pourra lire sur des bornes disposées un peu partout. La première consistera à aller photographier un monstre planqué au fond d'une grotte pour le compte d'un homme d'affaires. Durant ces missions, le jeu devrait alors reprendre un côté plus classique, on laissera tomber l'aspect aventure et environnement ouvert pour revenir à un style plus action et plus linéaire, où les combats joueront évidemment un rôle important. Ceux-ci seront dans le style « Hack'n Slash », c'est-à-dire qu'on tapera comme une brute sur les ennemis avec une sorte de sceptre géant. Cela dit, pas mal de subtilités ont été implémentées afin d'éviter que le joueur n'ait qu'à enfoncer comme un taré le bouton Fire pour se débarrasser de ses ennemis. D'abord, il y aura des combos nécessitant un timing de coup précis. Ensuite, on se battra souvent aux côtés d'un allié qui disposera d'un pouvoir spécial. Le cochon par exemple pourra sauter puis retomber au sol lourdement afin de faire bondir en l'air tous les ennemis. Le jeu passera alors en « slow-motion » et l'on pourra, en dirigeant l'héroïne, smasher les adversaires les uns sur les autres. C'est difficile à expliquer, mais quand on y joue, c'est limpide. En dehors des combats, il y aura bien sûr quelques puzzles à résoudre, il faudra pousser des chariots, utiliser d'une certaine manière l'environnement, etc. En fin de mission, on aura bien sûr droit à un bon gros boss des familles. Rien de révolutionnaire là-dedans, ça reste du traditionnel, mais le gameplay est bien étudié, bien pensé, et ça devrait être assez varié pour satisfaire même les plus blasés.

Beau Grand & Excitant

Graphiquement, Project BG&E se distinguera sûrement par la qualité de sa 3D. Nous n'avons, pour l'heure, vu que la version PlayStation 2, et malgré les limitations techniques de la machine, le jeu est déjà très beau. Sur PC, on peut raisonnablement penser que la résolution sera beaucoup plus fine, et là, ça pourrait carrément être magnifique. L'architecture de la ville devrait être variée, jamais répétitive, les designers semblant avoir évité le syndrome des bâtiments tout carrés alignés les uns derrière les autres. On collera aussi une mention spéciale à la gestion de l'eau qui reflétera en temps réel tout le décor, l'effet est très réussi. Après une heure passée sur la bête, nous sommes donc repartis convaincus de l'énorme potentiel de ce titre. Les développeurs d'Ubi semblent maîtriser leur sujet, aussi bien au niveau du gameplay que de la technique. Même si vous n'avez jamais été un grand fan de Rayman ou des jeux de ce style, je vous conseille de garder un œil sur Project BG&E qui a clairement la carrure d'un très bon jeu.

ACKBOO



CHARIOTS of WAR

PAR LES CRÉATEURS DE LEGION™

Il va y avoir de la casse!

Il y a 4 000 ans, dans ce qui fut le berceau de la civilisation, de puissants empires se disputèrent l'accès aux terres fertiles et aux matières premières dans de gigantesques affrontements.Plongez, vous aussi, au coeur de cette époque palpitante et revivez ces batailles grandioses et épiques où jusqu'à
16 000 hommes peuvent s'affronter à l'écran en temps réel !
Mais attention, pour lever de telles armées il vous faudra gérer efficacement le développement économique et culturel de votre civilisation.
La victoire est à ce prix... titanesque !













Distribué par NOBILIS
www.nobilis-france.com

PC CD ROM



Enfin. Enfin, le moment est venu de vous parler de Half-Life 2. Ça faisait déjà 3 mois qu'on savait que le jeu était en développement, 3 mois qu'on se mordait la langue à chaque numéro pour ne pas vous balancer l'info et se faire trucider par Sierra en représailles. Mais là, c'est officiel, plus de petits secrets, plus de cachotteries, on peut vous en parler au grand jour. Alors je ne vais pas vous faire l'affront de vous présenter ce titre, vous savez déjà de quoi il s'agit : tout simplement de la suite d'un des meilleurs jeux PC de tous les temps. Half-Life 2 nous remettra dans la combinaison orange fluo de Gordon Freeman pour une campagne solo qui devrait comporter 12 chapitres, chacun proposant entre 3 et 4 heures de jeu. Valve garde pour l'instant le scénario secret, on sait juste que l'histoire se déroulera dans une ville fantôme d'Europe de l'Est, City 17, et qu'elle mettra en scène la même bande d'affreux aliens de la planète Xen face à un paquet de militaires des Forces Spéciales. Les célèbres seconds rôles de Half-Life comme le vigile Barney ou l'homme à la valise feront leur grand retour, accompagnés d'une nouvelle venue d'importance : Alyx Vance, la fille d'un des scientifiques de Black Mesa, qui servira de compagnon d'armes à Gordon durant l'aventure.

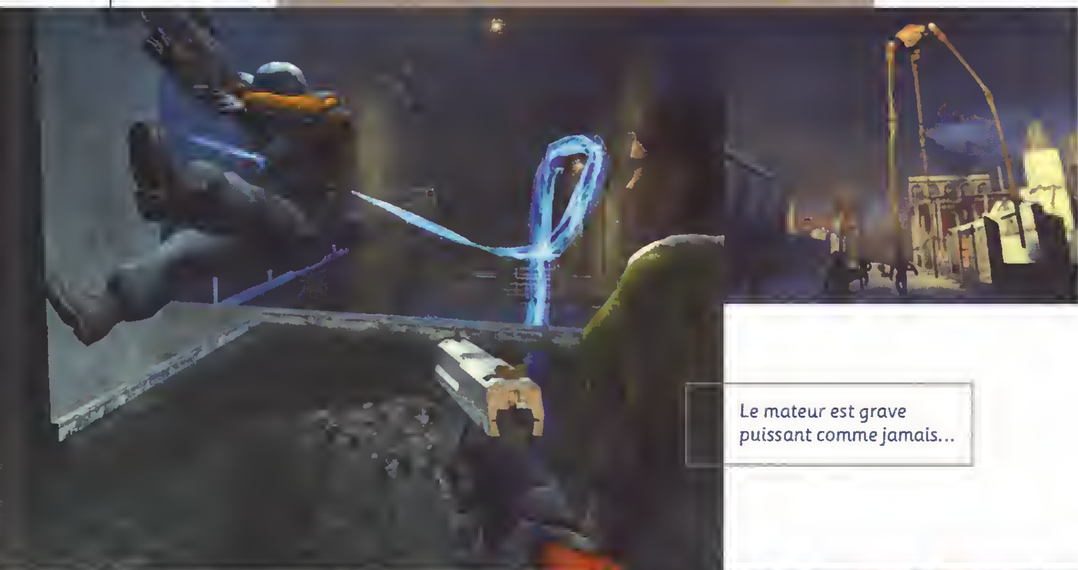


>Genre : Shoot 3D
>Éditeur : Sierra
>Développeur : Valve États-Unis
>Sortie : 30 septembre 2003

HALF-LIFE 2

Alors quelle sera la tronche des nouveaux ennemis ? Est-ce qu'il y aura de nouveaux flingues ? Est-ce que la gestion des dégâts sera la même ? Est-ce qu'il y aura de nouveaux modes multijoueurs ? Ça, pour l'instant, on ne le sait pas encore. La seule chose sur laquelle Valve n'est pas avare de détails, c'est son moteur 3D. Plutôt que de s'acheter une licence, le studio américain a bossé 2 ans sur son « Source Engine », et le résultat devrait carrément venir titiller Doom 3. Parmi les nouveautés technologiques de ce moteur, certaines font frissonner : modélisation ultra-détaillée des muscles faciaux pour les persos, gestion des différents matériaux au niveau des textures, nouveau système d'Intelligence Artificielle sans aucun script... Les développeurs ont aussi fait un gros effort sur le moteur physique qui, d'après les rares personnes à avoir vu tourner la bête, sera le plus réaliste jamais produit pour un jeu vidéo. Ainsi, tous les personnages seront animés en « ragdoll » (comme dans Hitman 2 ou Unreal Tournament 2003, mais en mieux) avec un niveau de détail exceptionnel. Tous les objets du décor seront interactifs : on pourra les shooter et les voir tomber selon la gravité ou se cogner les uns contre les autres, rebondir sur le sol, se briser progressivement, etc. Voilà l'essentiel de ce que nous savons pour l'instant sur ce qui va être, sans aucun doute, le jeu le plus attendu de la rentrée. « C'est tout, bande de nazes ?! », nous demanderont les impatients. Oui, on ne va pas vous pipeauter sur des pages en vous faisant croire qu'on a déjà fini le jeu. Mais patientez juste un tout petit mois, car nous allons vous reparler en long, en large et en travers de Half-Life 2 dans le prochain numéro. Nous partons dans la demi-heure à Los Angeles pour assister à l'E3 où le jeu sera bien sûr présenté en grande pompe. D'ici là, il va falloir rêver sur les photos d'écran.

ACKBOO



Le mateur est grave puissant comme jamais...



... et les visages sont graves réalistes, avec plein de détails animés. Trap grave.

THE SIMS 2

>Genre : Simulation de vie
>Éditeur : Electronic Arts
>Développeur : Maxis
>Sortie prévue : début 2004

Ça commence dans un jacuzi et puis on se retrouve avec un Sim sur les bras pour la vie.

Après 3 ans d'existence, 6 packs d'expansion, des traductions en 17 langues et 22 millions de petites boîtes en circulation, The Sims n'a pas fini de truster le top des ventes de jeux vidéo. Maxis nous prépare un The Sims 2 qui devrait porter le concept de simulateur de vie encore plus loin en dotant les braves petits Sims d'un code génétique. Eh oui, nos Sims ont maintenant leur propre ADN. L'objectif de ce nouveau volet est de suivre l'évolution d'un Sim une vie entière. Comment va-t-il se débrouiller lors des événements cruciaux de son existence ? Aura-t-il le bagout idéal pour emballer la belle Josette Fournier à son premier rendez-vous ? Se suicidera-t-il en apprenant, le jour de sa retraite, que toutes ses économies ont été englouties dans des fonds de pension véreux ? Mystère et boule de gomme. Vous serez aux premières loges pour constater la réussite ou l'échec de votre petit protégé, le bilan étant matérialisé par un score de vie. Après tout, c'est vous qui aurez pris les décisions cruciales de sa misérable existence de Sim. Heureusement que ce n'est pas comme ça dans la vraie vie… Les Sims de The Sims 2 devraient être plus alertes que jamais. Ils seront aussi plus à même de réagir aux autres Sims ainsi qu'à leur environnement. Dans ce nouvel épisode, mimiques, faciès et animations reproduiront plus fidèlement les états d'âme de nos alter ego virtuels. Même le niveau relationnel sera plus subtil. Le programme saura distinguer la différence de rapports entre Sims d'une même famille et Sims simples amis. Il pourra saisir le subtil décalage entre un amour platonique et une vraie idylle. Ou une franche partie de jambes en l'air ? Hmm, rêvez pas, on est dans les Sims quand même. Et cette histoire d'ADN alors ? C'est simple : en se reproduisant, les couples Sims transmettront à leur progéniture leur capital génétique, que ce soit les attributs physiques ou les traits de caractère. Logiquement, la nouvelle lignée de Sims se comportera comme ses ancêtres. De là à croiser les Sims comme des chevaux de course… ça nous rappellerait presque le gameplay de Creatures. Lors de sa vie mouvementée, le Sim verra aussi son apparence se modifier. Ainsi, un Sim paresseux qui passera son temps affalé devant la télé avec un bol de chips finira avec une belle bedaine. En revanche, le Sim travailleur manuel pourra épater la galerie l'été sur la plage avec ses abdominaux en relief. Histoire d'emballer cette nouvelle version, Maxis montrait aussi un moteur 3D tout beau tout neuf. L'une des caractéristiques de pointe permettra de customiser la trombine de nos Sims d'une manière super-précise et détaillée. Sans compter que la bibliothèque de meubles et d'objets mise à notre disposition pour décorer les intérieurs sera plus fournie que jamais. Electronic Arts laissait entrevoir ces quelques nouveautés de The Sims 2 sur le Salon de l'E3. Nous ne manquerons pas de vous tenir au courant des avancées du développement.

Iansolo

Première soirée surprise dans le confort de l'appartement parental.

Grand classique de Thief : des flèches lestées d'eau pour éteindre à distance les torches et créer ainsi une ambiance plus... intime.



> Genre : Action/infiltration Éditeur : Eidos
> Développeur : Ion Storm Austin
> Sortie : Non communiquée

THIEF III

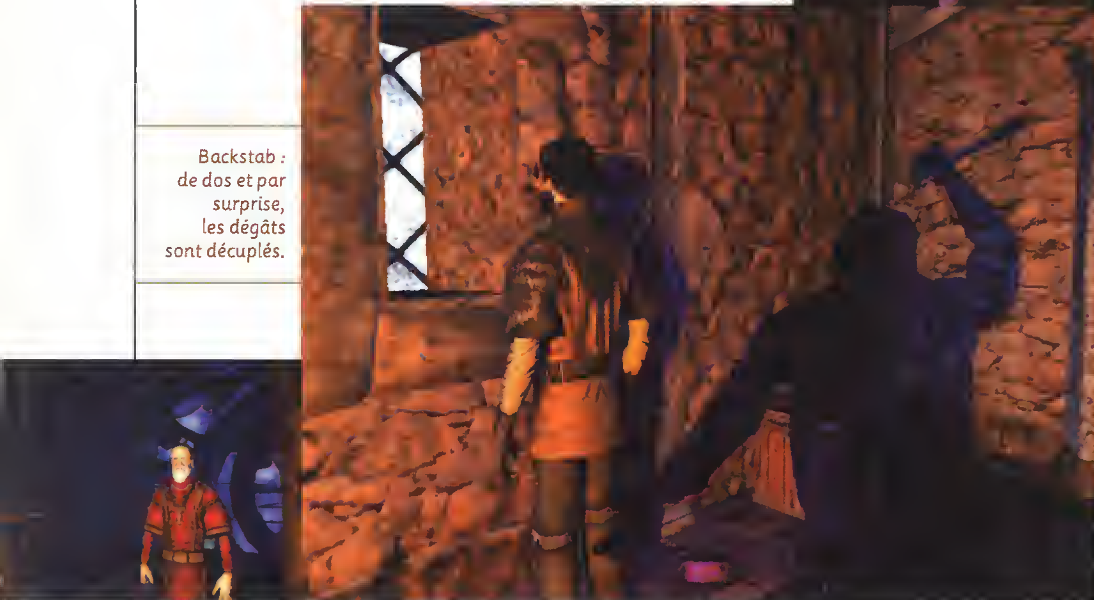
En 2000, l'annonce de la fermeture de Looking Glass Studio nous avait plongés dans la stupeur. Comment le studio de développement qui avait aligné coup sur coup Ultima Underworld (inventant carrément au passage le Doom-like !), System Shock et Thief pouvait-il fermer ? Heureusement, sous la férule de Warren Spector, une grande partie de l'équipe de feu Looking Glass déménagea chez Ion Storm Austin. La suite de l'histoire, vous la connaissez, elle s'appelle Deus Ex. Il y a 2 mois, Ion Storm présentait justement la suite de Deus Ex : Invisible Wars. Mais tandis que je visitais leurs locaux, j'avais croisé des employés bizarres qui longeaient les murs sans un bruit. Quand, intrigué, j'avais essayé de leur adresser la parole, ils avaient disparu dans un nuage de fumée. « Ils travaillent sur quoi, ces bizarres-là ? », avais-je demandé à Warren Spector. Celui-ci prit un air mystérieux en répondant : « On les voit très peu. Parfois ils apparaissent quand on allume une lumière, surpris alors qu'ils étaient cachés derrière une chaise. Ils se sauvent aussitôt sans un bruit. Leurs bureaux sont envahis par la mousse. Ils n'allument jamais la lumière et communiquent par langage des signes... Je crois que c'est l'équipe de Thief III. D'ailleurs Thief III est un nom de code... le nom définitif du jeu est lui-même encore secret... »

Il fallait bien briser un jour le sceau du secret et, à l'approche de l'E3, les informations commencent à filtrer sur le jeu : on y jouera toujours Garret, voleur pillant sans relâche riches et puissants dans sa sinueuse ville médiévale et steampunk (expression que l'on pourrait traduire par « science fiction à vapeur », mélange de basse technologie et d'heroic fantasy). Dans cette ville à l'architecture baroque et délirante, trois factions se partagent le pouvoir : l'Ordre du Marteau (des fanatiques religieux adorant un dieu de technologie et d'extrême discipline), les Tricksterites (adorateurs du chaos ayant pour but de faire revenir la cité à un âge de sauvagerie primale), et enfin les Keepers (société secrète composée de mystiques, à laquelle appartenait le héros avant qu'il n'embrasse sa carrière de voleur).



Le jeu sera toujours en vue à la première personne, et son principe sera parfaitement similaire aux 2 volets précédents. Il s'agira toujours de pénétrer dans les endroits les mieux gardés de la ville, de se glisser d'ombre en ombre, d'évoluer au nez et à la barbe des gardes, qu'ils soient humains, mécaniques ou paranormaux, d'utiliser gadgets et astuces pour éviter à tout prix une confrontation directe qui vous sera à coup sûr défavorable. D'un point de vue technique, Thief III bénéficiera de toutes les technologies de Deus Ex : Invisible War. Cela signifie que tout y sera dynamique, de la physique des objets aux lumières et aux ombres, en passant par l'I.A., les sons et même les textures. Côté gameplay, les nouveautés viendront justement des possibilités offertes par un moteur aussi complet : les lumières dynamiques par exemple, feront qu'il sera même possible de se dissimuler dans l'ombre d'un garde en train de faire sa ronde. Un système de pathfinding du son sera là pour gérer par exemple un cri d'alerte, savoir jusqu'où il se propagera, quelle épaisseur de porte l'atténuera... et par quelle fenêtre il finira par arriver à l'oreille d'un garde. Le mot de la fin, nous le laisseront au Grand Prêtre Warren Spector : « L'intégralité du game design de Thief III est concentré sur l'infiltration. Bien qu'il utilise des technologies très similaires à celles d'Invisible War, tandis que ce dernier est un couteau suisse offrant des possibilités extrêmement larges, Thief III, lui, est un scalpel. » Amen.

Monsieur Pomme de Terre



Backstab : de dos et par surprise, les dégâts sont décuplés.

REBELS

PRISON ESCAPE™

REBELLEZ-VOUS, LUTTEZ CONTRE LA TYRANNIE !

Le jeu d'action-tactique temps réel d'évasion !

1

Blake

Jeffrey

Alicia

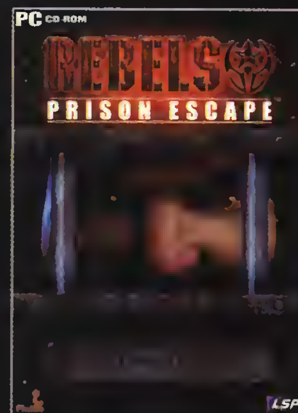
Alexandro

Jonah









- Un subtil mélange d'ACTION TACTIQUE et d'AVENTURE, d'INFILTRATIONS et d'EVASIONS DE PRISONS !
- Contrôlez 5 PERSONNAGES avec leurs caractéristiques propres, animés en MOTION-CAPTURE.
- SIX MONDES GIGANTESQUES et originaux garantissant des dizaines d'heures de jeu !
- UN GAMEPLAY NON-LINÉAIRE ! Choisissez la façon qui vous convient le mieux pour vous évader...

LSP www.lspgames.com

diffusion

Philos laboratories

www.rebels-the-game.com

16+ www.pegi.info

PC CD ROM

BREED

/Genre : Action/shoot/tactique
/Développeur : Focus Interactive
/Éditeur : Brat Design
/Sortie prévue : Juillet 2003

Breed nous manquait ! Le jeu d'action-shoot développé par Brat Design méritait qu'on s'y intéresse davantage et, dans la mesure où personne ne donnait de nouvelles, on commençait à s'inquiéter. Nous voilà maintenant rassurés, il sortira bien pour cet été. Breed fait partie de ces softs dans lesquels les joueurs sont invités à faire le maximum de choses. On pourrait dire « tout et n'importe quoi », sauf qu'ici, le « n'importe quoi » se paye cher : Breed est un jeu de combat où la sanction se traduit par la mort du personnage incarné. Ah la vache, c'est pas facile la vie de cyber-héros des fois. De là à penser que ce jeu est ambitieux, il n'y a qu'un pas. Aussi, arrêtons-nous un moment sur les éléments qui, espérons-le, feront de ce produit un jeu sortant des sentiers battus.



À l'instar d'un Battlezone, on peut sniper de très loin. On ne sait pas encore si on pourra voler les unités blindées de l'ennemi.



Saletés d'insectes !

L'action se déroule loin dans le temps, période pendant laquelle l'homme s'installe dans tout l'univers à grands coups de colonies, comme il a toujours su le faire depuis des temps immémoriaux. Fatalement, il tombe un jour sur les Breeds, des organismes extraterrestres qui lui expliquent à quel point ils ne sont pas d'accord avec l'expansion de l'espèce humaine dans cette partie de la galaxie. Aussi, histoire de rendre ces créatures autant coopérantes que dociles, la Terre a vite fait d'envoyer l'USS Darwin, un super croiseur spatial de la mort, avec son ramassis de tueurs professionnels à bord. Ces derniers ont vite raison de toute résistance de ces charmants E.T., et décident de rentrer au bercail, récolter les médailles de leur mérite. Le problème, c'est qu'à leur retour, la Terre est envahie par les Breeds. Il ne vous reste plus dès lors qu'à leur démontrer l'efficacité du plomb et du napalm. Il va sans dire que vous représentez le dernier espoir de l'humanité et que vous n'aurez de cesse de zigouiller ces petzouilles jusqu'à ce que notre Terre patrie retrouve ces couleurs d'origine.



Le joueur pourra passer d'un milieu à un autre (Terre ou espace) et le climat de la belle bleue sera aléatoire. Reste à savoir si ça influencera considérablement le gameplay.



À n'importe quel moment, on pourra zapper d'une unité à l'autre, que ce soit un fantassin, ou un pilote de chasseur.

Hommes à tout faire

En matière de gameplay, Breed offre un maximum de possibilités au joueur. Non content d'incarner un troufion de base armé de son fusil, ce dernier devrait aussi avoir la possibilité de piloter tous les engins motorisés du jeu (à l'exception du croiseur USS Darwin, ce qui n'est pas un mal, parce que piloter un croiseur stellaire ça doit être super-chiant). À titre d'exemple, vous pouvez vous mettre aux commandes d'un tank, d'une jeep, d'un véhicule de reconnaissance, d'un bateau, ou plus simplement d'une des tourelles de défense de l'USS Darwin. Le soft se

et surtout très hasardeux : qu'allait faire le joueur s'il se retrouvait contraint de rejoindre son vaisseau mère situé de l'autre côté de la Planète Bleue ; avancer pleins gaz, et attendre 8 heures ? Du coup, les développeurs ont préféré monter une transition entre les milieux afin d'éviter ce genre de problèmes. Attention, cela n'empêchera pas les ennemis de changer aussi de milieu !

Jeu culte ?

Impossible de le dire, mais une chose est sûre, Breed comportera suffisamment d'idées nouvelles pour y prétendre. Graphiquement, l'ensemble est très bien fait, tant au niveau du design des unités ennemies ou amies, que de celui de l'environnement. Le moteur Mercury a un très fort potentiel, et la souplesse qu'il confère au gameplay n'a rien à envier à celle d'un Battlezone. Évidemment, tout cela est jouable en réseau, même si le mode Coopératif ne semble être possible qu'en LAN. On attend de voir la suite, notamment la qualité du scénario, le détail des 6 campagnes (25 missions au total)... Espérons que le résultat sera à la hauteur de ses ambitions. Suspense...

Pete Boule

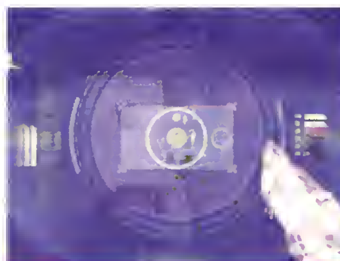
voulant tactique, vous y trouvez une partie « gestion de troupe » omniprésente. À la tête de toute une escouade, vous devez faire preuve de précision et de rapidité, notamment dans ce que l'on appelle le micro-management. Par exemple, en début de mission, il faut équiper ses unités, sélectionner les plus appropriées par rapport à une tactique imposée par un terrain particulier, et prendre soin de bien choisir l'aire de déploiement de ses troupes. Par bien des côtés, on retrouve les sensations que l'on éprouvait dans l'excellent Battlezone pour lequel les programmeurs avaient développé des trésors d'imagination. La seule inconnue réside dans la gestion de la ressource et : comment remplace-t-on les unités détruites ?

Le moteur Mercury permet une modélisation très fine de l'environnement. Du coup, le joueur devra aussi savoir choisir où poser ses vaisseaux de débarquement par rapport à ses objectifs.

The Mercury Project

Pour faire face aux exigences d'un tel gameplay, Brat Design a dû créer un moteur à la hauteur. En plus d'offrir des possibilités tactiques proches de celles vues dans Battlezone, il fallait également qu'il gère les problèmes de changement de milieu. L'action pouvant se dérouler sur Terre et dans l'espace, ces 2 champs de batailles devaient avoir un lien suffisamment fort pour garantir l'intégrité du gameplay. Si d'un côté, il était possible de gérer n'importe quel fantassin, en zappant de l'un à l'autre, ou encore, rentrer dans n'importe quel véhicule motorisé pour le piloter, que ce soit à la première ou à la troisième personne, il fallait aussi prendre en considération l'importance d'un lieu de débarquement, ou d'une trajectoire de retour vers le vaisseau mère. Ici, le joueur devra savoir où se poser, par rapport à une cartographie, et par rapport à la topographie des lieux. De même, lorsqu'il sera poursuivi par des chasseurs ennemis, il ne sera pas en sécurité s'il se réfugie dans l'espace ! À la fois stratégique, tactique et shoot'em up, Breed nécessitait un moteur capable de tout cela à la fois, du combat spatial au snipe de très loin. D'après les premiers éléments qui nous ont été transmis, il semble que le moteur en question, le Mercury, puisse répondre à toutes ces exigences sans trop de mal. Sa grande souplesse permet de remplir confortablement le cahier des charges, même s'il a fallu en modifier certaines conditions au cours de la réalisation. Ainsi, au début, il était prévu que le joueur passe de l'espace à la Terre sans transition, mais dans ce cas, le moteur devait prendre en compte une quantité de paramètres rendant l'ensemble dangereusement instable,

> Portage sur console oblige : les ennemis sont mis en valeur par des icones qui les entourent. Prions pour qu'au final, la version PC soit débarrassée de ce genre d'imbécillités.



>Genre : FPS
>Éditeur : Activision
>Développeur : Gray Matter États-Unis
>Sortie prévue : Courant 2004

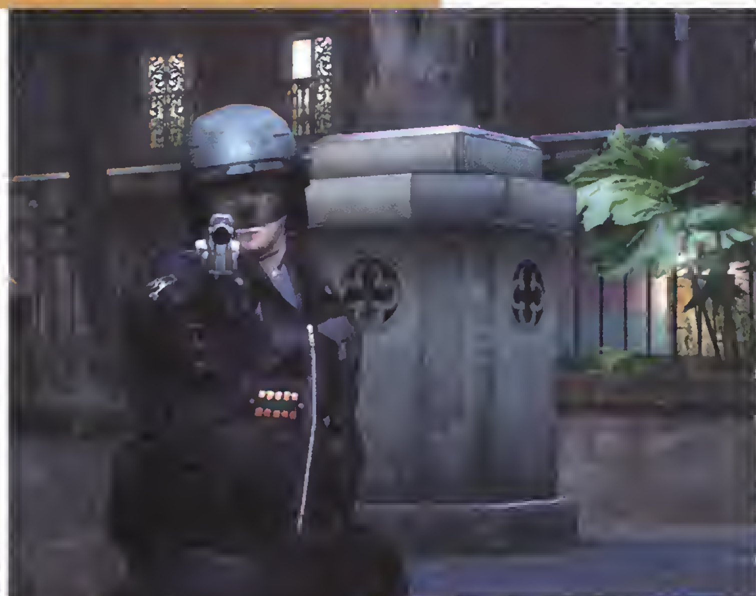
TRINITY

L'E3 approche et les annonces de jeux commencent à s'entasser (comme le travail en retard sur mon bureau... Seigneur, mon avion part dans 21 heures maintenant !). C'est ici au tour de l'équipe de Gray Matter de dévoiler son « projet secret » : Trinity. En 2013, la population de la Nouvelle-Orléans est décimée par une maladie aussi mortelle que contagieuse (tiens... ça me rappelle quelque chose ça). Mais heureusement vous voici, vous, le NightStalker, un justicier boosté aux implants bioniques. À mesure que vous avancerez dans les missions, les améliorations qui seront apportées à votre corps vous permettront d'effectuer des figures acrobatiques tout simplement surhumaines, de voir en infrarouge puis carrément de voir à travers les murs et enfin... d'accélérer votre métabolisme au point que tout ce qui vous entourera semblera comme ralenti. Tiens, ça aussi ça me rappelle quelque chose d'ailleurs : l'effet « Bullet Time » de Max Payne a fait un émule de plus !

C'est important, un joli C.V.

La démonstration à laquelle j'ai pu assister n'avait pas encore grand-chose pour nous convaincre ; Trinity ressemblait à un shoot à la première personne comme nous avons eu l'occasion d'en voir passer un sacré paquet. Le graphisme, le background avaient tout du pillage sans inspiration de Deus Ex, amputé qui plus est de sa dimension jeu de rôle. La molle curiosité qui m'animait s'est même muée en désintérêt à l'annonce que Trinity serait un FPS, très orienté action et exclusivement solo. Rentré de Los Angeles, j'ai ensuite fouillé le Net par acquis de conscience, à la recherche de renseignements sur Gray Matter, le développeur du jeu et... ooooh... aaaah... ah oui... tout de même, c'est à cette même équipe que nous devons quelques titres qui ont fait date, parmi lesquels on trouve Return to Castle Wolfenstein. Du temps où ils s'appelaient Xatrix, la boîte avait aussi pondu Kingpin (un FPS d'une violence et d'une noirceur inouïes) et Redneck Rampage (autre FPS aussi violent qu'hilarant dans lequel on jouait des bouseux rougeauds qui s'éventraient mutuellement à coups de fusil à pompe). Mmmm... je vais peut-être le surveiller d'un peu plus près finalement leur Trinity.

MONSIEUR POMME DE TERRE





Effet « Flash Time » ; le temps est comme gélifié au point que vous pouvez esquiver les balles.



Jeu Complet

Par les créateurs de Cossacks

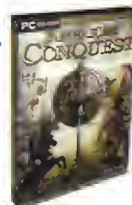
American Conquest
Fight Back

le nouveau monde ne s'est pas fait en une fois !

American Conquest considéré comme le meilleur jeu de stratégie temps réel historique revient avec Fight Back !
Pour le prix d'une simple extension, Fight Back est un véritable jeu complet (stand alone) qui vous propose de nouvelles nations et unités, de nouvelles campagnes et missions, un mode multijoueurs exclusif (Battlefield) et de nombreuses améliorations de gameplay.

Les capacités du système de commandement vous permettront de diriger tel un général sur un champ de bataille de véritables armées sur des cartes gigantesques.
Jusqu'à 16 000 unités parfaitement modélisées et animées s'affrontent en temps réel de manière réaliste et spectaculaire.
La stratégie temps réel se joue désormais à taille réelle.


Fight Back


American Conquest

CD PC

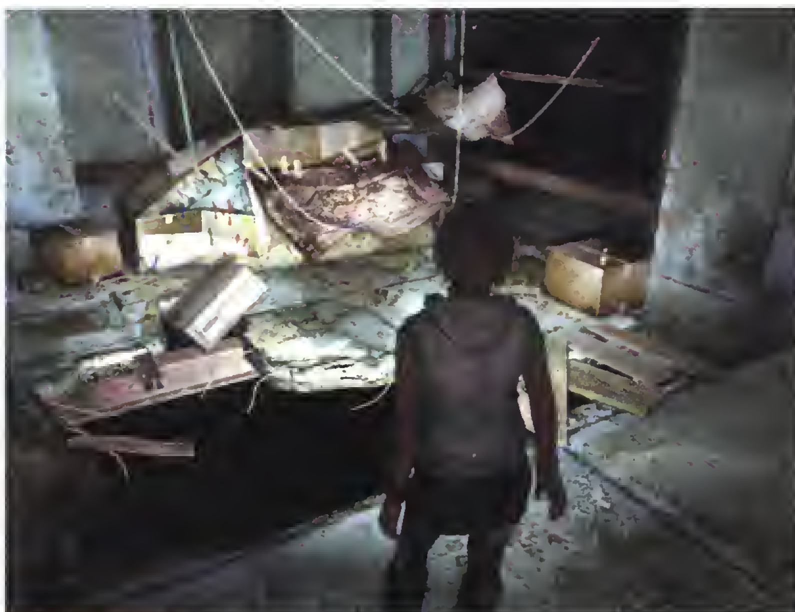
GSC GAME WORLD

www.aconquest.com

cdv

Focus

Un village perdu dans la brume. Des forêts profondes qui l'entourent. Un lac dans lequel ont disparu tragiquement des dizaines de familles. Et un monument aux morts érigé sur la digue pour en témoigner. Un hôpital, et à l'intérieur, un service de cancérologie un peu triste. Oh mais dites donc, ça m'a tout l'air de l'endroit idéal pour passer mes vacances d'été. Non sans rire, parce que là, comme à chaque début du mois de mai, je commence à feuilleter les brochures de voyagistes pour aller visiter un pays sympa. Eh bien figurez-vous que j'étais justement en train d'hésiter entre la « jungle birmane et ses mille surprises » (l'une des surprises en question étant probablement un indigène qui vous fauche vos bagages puis qui vous rue de coups), la Polynésie française avec un pack qui « permet au voyageur d'embrasser un raton laveur sur la bouche au plus fort du séjour », et ça. Ça, c'est le village de Silent Hill qui n'est plus à présenter. Paisible bourgade située à 23 km de Mirueil-le-



Genre : Survival horror
>Éditeur : Konami
>Développeur : Konami, Japon
>Sortie prévue : Octobre 2003

SILENT HILL 3



Bon dieu, j'espère qu'on grimpera beaucoup d'échelles dans ce jeu.



Enfin une utilisation morale des crédits pour les « soins palliatifs ».

buisson, cette commune se distingue de son environnement régional par des bâtisses aux toits de chaume, et la forte propension qu'ont ses visiteurs à disparaître dans des accidents idiots impliquant la présence de zombies.
Cette série, qui a suivi celle des Resident Evil gravement sur le déclin, a constitué l'un des plus grands succès dans le domaine des jeux d'aventures sur consoles.
Plutôt que de retrouver l'orientation « exploration baston » des 2 premiers volets, le producteur du jeu, Akira Yamaoka (un Suédois), a décidé de laisser la place à une ambiance plus feutrée où notre héroïne devra lutter pour sa survie grâce à des outils aussi divers qu'une mitraillette ou un tuyau de fer. Prise dans un maelström d'horreur alors qu'elle se trouvait au supermarché (dans lequel elle s'était rendue pour acheter une dizaine de tomates), elle devra résoudre tout le mystère qui entoure la région et trouver une explication non risible à tous ces mystères. Techniquement, cela ressemble à une petite révolution. La preuve, puisqu'on nous annonce des « angles de caméra inhabituels » ce qui laisse planer dans l'air plein d'espoirs, l'héroïne étant vêtue d'une minijupe.
Oh oh oh, j'ai déjà plein d'idées moi-même pour filmer des plans sous des angles vraiment peu communs. Allez... approche Ackboo, oui viens ici, j'ai une nouvelle micro-caméra qui pourrait parfaitement s'insérer dans... Bref, je sais pas trop ce qu'ils entendent par là (ndrc : par là, on entend pas grand-chose Bob) mais j'ai hâte d'arriver au mois d'octobre, date à laquelle le jeu devrait se retrouver dans les magasins. On annonce toutefois que la version PC bénéficiera d'une multitude d'effets graphiques supplémentaires comparativement au jeu console. Tiens, comme si les consoles étaient moins balèzes que les PC.

Bob Arctor

MYTHICA

Genre : MMORPG
Éditeur : Microsoft
Développeur : Microsoft
Sortie prévue : Début 2004

Alors qu'on attendait plutôt des nouvelles d'un FS2004, Microsoft vient de créer la surprise en parlant enfin d'un projet de MMORPG surprise baptisé Mythica.
L'air de rien, la boîte de Billou semble faire des infidélités à Turbine et à son Asheron's Call 2 puisqu'il est développé en interne. Mais là où cela est tout aussi excitant, c'est qu'ils annoncent un changement radical de gameplay qui mettra en avant l'action individuelle comme jamais cela a pu être fait dans le genre.
Kouf Kouf...
Mythica se situe entre un MMORPG classique et un jeu d'aventure à forte inclinaison solo. D'après ses développeurs, tout a été conçu pour que le joueur ait l'impression d'être le centre de l'aventure. Pour arriver à ses fins, l'équipe de développement a mis au point un double système de royaumes privés et publics. Si ces derniers peuvent se passer de toute explication puisqu'il s'agit d'un monde MMORPG normal, les zones solo, elles, semblent être des endroits où le perso pourra devenir le héros d'une histoire dans laquelle toutes ses actions laisseront une trace durable. L'idée est d'éviter que le joueur se noie dans des quêtes aussi superficielles et inintéressantes que celles qui pullulent dans tous les jeux online depuis leur apparition. Les mondes privés sont répartis dans les plans d'existence nordiques en s'inspirant des légendes Viking. On trouvera notamment les verts pâturages d'Asgard, et le fameux « Cœur de Muspellheim » qui a tant fait parler de lui du côté d'Oslo au plus fort de la grève des pêcheurs de morues. Bref, une aventure très orientée « vieille Europe » qui doit certainement apparaître comme vachement exotique vue de tout là-bas, aux États-Unis. Le joueur incarnera un héros mort, mais devra continuer le combat dans l'au-delà où il aidera les dieux du Panthéon à lutter contre le mal. Là où c'est rigolo à nouveau (décidément, on rigole bien), c'est que les joueurs auront à leur disposition des pouvoirs quasi divins qui pourront leur permettre des choses jamais vues ailleurs comme de combattre des géants de feu ou de faire peur à des hordes de monstres. Zut, quand je pense que dans Ultima Online, j'ai passé 6 mois de ma vie à « leveler » dans le but d'arriver à tuer enfin ces saletés de lapins...
L'autre idée qui gouverne le jeu est de faire en sorte que les joueurs puissants se prennent pour des héros nordiques dignes des grandes et très chiantes sagas norvégiennes. Ah j'imagine déjà les channels encombrés de conversations entre les joueurs :
« Comment ça va Thor ? »
« Oh bien et toi Gebruïik ? Et ta petite famille, comment se porte Ansfrid et Gerolf ? Et ta femme, Aanee, elle se promène toujours le cul à l'air le long des fjords clairs ? » « Enflurte, je vais te massacrer ! » (ndlr : c'est bien tiré d'une saga norvégienne, je confirme). Aucune date précise de parution n'a été donnée (c'est un MMORPG les gars), mais on annonce une publication courant 2004. En attendant, la bonne nouvelle, c'est qu'il sera présenté à l'E3 et que des passionnés de MMORPG tels qu'Ackboo se feront certainement un plaisir de vous en parler sur 6 000 pages.

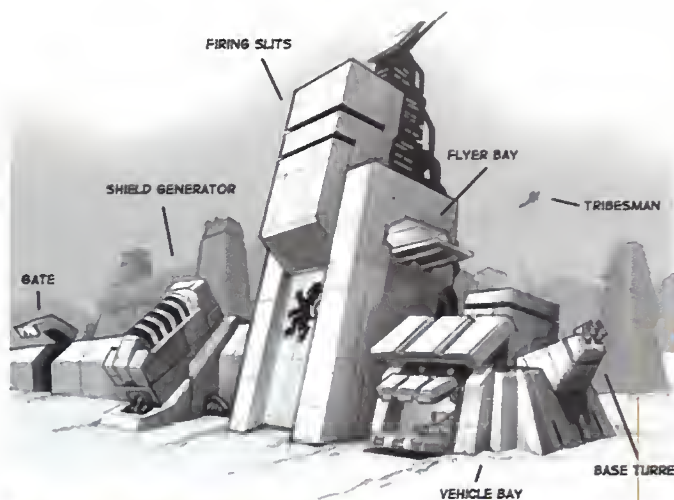
Bob Arctor


De nombreux sorts seront disponibles.





Les joueurs pourront évoluer dans des « mondes privés » qui offriront des quêtes plus intéressantes que les MMORPG classiques.



Les designers ont fait un vrai travail sur les objets et différents batiments.



Genre : Shoot futuriste
Éditeur : Sierra
Développeur : Irrational Games
Sortie prévue : Fin 2004

TRIBES : VENGEANCE

Comme le disent des stars honteusement surpayées dans les pubs pour la Poste : « Pour une bonne nouvelle, c'est une bonne nouvelle. » Alors que tout espoir semblait perdu, alors que les bureaux de Dynamix étaient transformés en élevage de ratons laveurs, Sierra annonce le retour de la franchise Tribes. Tribes : Vengeance ne sera pas développé par les créateurs du jeu original, Dynamix, mais par les gars de Irrational Games, à qui l'on doit déjà l'excellent System Shock 2 et le plutôt moyen Freedom Force. Michael « KineticPoet » Johnston, qui a réalisé le mod Team Rabbit 2 pour Tribes 2, fera aussi partie de l'équipe de développement. Cela fait déjà un an qu'ils bossent dessus, et Sierra vient tout juste de dévoiler les premiers détails.

Un Tribes solo

Tribes : Vengeance ne sera pas une suite chronologique à Tribes 2, il se déroulera quelques siècles avant le premier Tribes et racontera l'histoire de la formation des tribus. La nouveauté par rapport aux autres épisodes est que ce titre sera livré avec une grosse campagne solo. Côté scénario, on sait déjà que les missions se dérouleront depuis plusieurs points de vue. On incarnera successivement des personnages de l'univers Tribes, et pas seulement le même héros intouchable. Les développeurs semblent très excités par ce nouveau procédé que je qualifierai de ludo-narratif, on les a même vus déclarer sur GameSpot : « L'audience PC est devenue mature, les joueurs sont prêts à vivre des histoires plus proches du Parrain que de Super Mario. » Pour le reste, peu de détails, tout restant caché sous un voile de mystère. On sait que les classiques de Tribes seront au rendez-vous, comme le jetpack, le spinfusor et le système de classe d'armure. Il devrait y avoir une tripotée de véhicules à piloter. Pour le multijoueur, Irrational indique que le jeu sera toujours aussi ouvert aux mods et aux Mutators. Certains des meilleurs créateurs de maps pour Tribes 2 ont été embauchés et bossent sur Tribes. Ces cartes, aussi grandes, proposeront principalement des environnements extérieurs. Enfin, le jeu utilisera le moteur 3D de Unreal Tournament, avec un moteur physique totalement nouveau et une technologie de « normal mapping » qui, dixit le producteur du jeu, « rendra les personnages de 2 000 polygones aussi réalistes que s'ils en avaient 200 000. » Voilà qui est bien excitant, mais patience, le jeu ne sortira pas avant fin 2004.

ACKBOO



Le moteur graphique basé sur celui d'Unreal permet l'affichage de nombreux détails.



Maxis et les add-on, c'est une longue tradition familiale. Il suffit de voir la tétra-chiée d'extensions sorties ces 2 dernières années sur The Sims (et leur score de ventes monumental) pour comprendre qu'ils n'allaient pas laisser leur nouveau Sim City tout seul, sans un petit compagnon à 30 euros pièce pour venir lui tenir chaud cet hiver. Voilà donc Sim City 4 Rush Hour qui vient d'être annoncé officiellement, le timing est parfait, juste au moment où le jeu original commençait à me gaver.

Cette extension va se concentrer sur un des aspects les plus complexes de Sim City 4 : son système de transport. Qui n'a jamais pleuré de désespoir devant un arrêt de bus tout vide ? Qui n'a jamais défoncé le PC à coups de hache en se rendant compte que l'utilisation des stations



Genre : Add-on pour Sim City 4
Éditeur : Electronic Arts
Developpeur : Maxi États-Unis
Sortie prévue : Fin 2003

SIM CITY 4 : RUSH HOUR



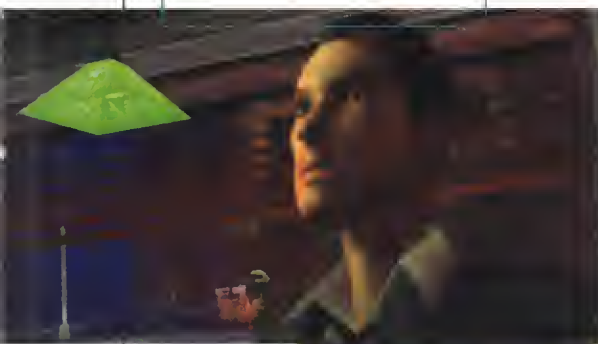
de métro plafonnait à 2 % ? Normalement, tous ces problèmes devraient disparaître, puisqu'on aura beaucoup plus d'outils pour gérer les flux de Sims. En plus de cartes d'analyse plus détaillées pour comprendre où ça coince, on aura à notre disposition de nouveaux moyens de transport comme des trains aériens, des ferry, et différents types de route. Selon le quartier, on pourra tracer des voies à sens unique, de larges avenues pour les artères les plus fréquentées ou encore construire de nouveaux types de ponts. Pour la première fois dans un Sim City, on pourra même directement prendre le contrôle des véhicules circulant dans la ville. Par exemple, ceux qui ont gardé leur âme d'enfant pourront diriger les camions de pompiers dans les embouteillages afin de les faire arriver le plus vite possible sur un incendie. Les sadiques s'amuseront à stopper une voiture en plein milieu d'une voie ferrée pour admirer le carnage qui s'ensuivra quand un train à bétail viendra lui rouler dessus.



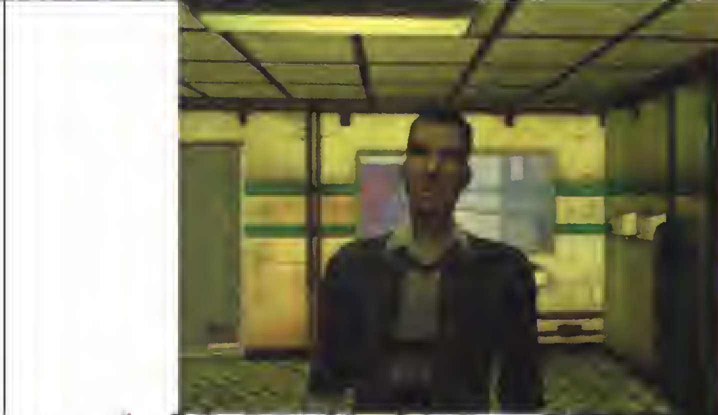
Hormis la refonte du système de transport, cet add-on comprendra bien sûr une foule d'autres améliorations. Tout d'abord, on notera l'apparition d'une nouvelle collection de buildings reprenant l'architecture européenne, qui devrait amener encore plus de variété aux paysages urbains. Fonctionnalité réclamée à cors et à cris par les fans, il sera désormais possible de nommer chaque rue, chaque quartier, chaque montagne, pour donner un peu plus de personnalité à la ville. Pour les masochistes, de nouvelles catastrophes seront au programme, dont une invasion alien. Je n'ai jamais compris quel plaisir on pouvait avoir à ravager une ville qui a nécessité 200 heures de jeu, mais bon. Enfin Sim City 4 Rush Hour sera bien entendu livré avec une tonne de nouveaux monuments à s'offrir pour embellir la cité comme des gares historiques ou des attractions touristiques célèbres. Voilà donc pour le menu de cette première extension à Sim City 4, qui sera sûrement suivie par d'autres petits camarades dans les années à venir, comme le laisse entendre le communiqué de presse d'Electronic Arts.

ACKBOO

Grand-mère sait faire un bon café.



Quantic Dream, les créateurs de l'excellent Omikron – the Nomad Soul sont de retour. Après la science-fiction, David Bowie et les voleurs d'âmes, nos sympathiques développeurs français sont passés à un autre style : le polar en 3D. Le titre de la chose : Fahrenheit, un thriller réalisé pour le compte de Vivendi Universal Games. Le décor : New York et ses ambiances glauques de quartiers à l'abandon. Le pitch : sans aucune raison apparente, des gens sans histoire se mettent à assassiner de parfaits inconnus. Bien qu'il n'y a ait aucun lien entre ces meurtres, tous semblent suivre le même rituel sanglant. Fondu au noir, générique.
Lucas Kane est l'un de ces meurtriers. Tout commence bêtement : il abat un pauvre gars dans les toilettes pour hommes d'un restaurant. Problème de braguette coincée ? Plus de PQ ? Difficile à dire. Reste qu'au début de la partie nous nous retrouvons dans la peau de Lucas. Diantre, merci du cadeau Quantic Dream. Parce que traîner dans la caboche de Kane, c'est pas de tout repos. Le drôle de gaillard est hanté par des visions étranges. Les souvenirs brouillés se télescopent. Il a une araignée au plafond le lascar. Alors pour bibi les choses s'enchaînent rapidement. Tout en essayant de comprendre ce qu'il nous arrive, il nous faut échapper aux forces de police lancées sur nos traces. Drôles de flics d'ailleurs : l'inspecteur femelle Carla Valenti et son comparse Tyler Miles. Ouaip, les p'tits gars, ça fleure bon le serial killer et le paranormal pas très clair toute cette histoire.
Dans Fahrenheit, le joueur sera en plus invité à incarner plusieurs rôles : celui du fugitif, mais aussi celui du chasseur. À la manière d'Omikron, on devrait avoir une grande liberté d'interaction. On pourra discuter avec des NPC, explorer les lieux et bien évidemment combattre de mystérieuses forces inconnues. Selon Quantic,



Genre : Action/aventure
Éditeur : Vivendi Universal Games
Développeur : Quantic Dream
Sortie Prevue : 2004

FAHRENHEIT





nos actions ne seront pas sans conséquences. Effectivement nos agissements dans la peau d'un premier bonhomme pourront avoir des répercussions sur les personnages que l'on contrôlera plus tard. Ça sent le sac d'embrouilles, moi j'vous dis. Pour donner vie à ce méli-mélo en 3D, Quantic Dream utilise la dernière mouture de leur système ICE (Interactive Creative Environment). D'ailleurs mes sources bien renseignées me susurrent que ICE permet de créer en 3 dimensions un environnement ultra-réaliste à base d'acteurs virtuels, de mochionne capture qui décoiffe, d'effets de réalisation comme au cinéma. Ça rulezzz trop, comme y disent dans les réunions marketing de l'ambassadeur. Reste que nous n'avons pu pour l'instant qu'admirer les premières photos d'écran de Fahrenheit, le programme étant encore en plein débroussaillage. On fait confiance à Quantic pour nous mitonner ça aux petits oignons. Et on se donne rendez-vous dans quelques semaines pour en discuter plus longuement.

IANSOLO

Bon appétit, les amis !





Il faut voir à quel point ce jeu fourmille d'idées. Ici, une unité chinoise composée de deux hommes : l'un combat pendant que l'autre le protège avec un bouclier.

>Genre : Stratégie temps réel
>Éditeur : Activision
>Développeur : Stainless Steel Studios
>Sortie prévue : Automne 2003

EMPIRES



Vous souvenez-vous d'Empire Earth ? Ce jeu de stratégie en temps réel gargantuesque, l'un des premiers à s'être aventuré sur le terrain de la 3D, et qui retraçait l'histoire de tous les conflits armés de l'humanité ? Ça commençait à l'Antiquité pour finir dans un lointain futur de science-fiction. Un travail de malade. Eh bien l'increvable équipe de Stainless Steel Studios compte bien renouveler la performance avec Empires. Le jeu est même déjà en phase finale de développement. Certes, on vous en a déjà parlé, mais le jeu est si ambitieux que l'on en remet une couche. Je ne sais pas trop comment ils font, d'autant que la démonstration à laquelle je viens d'assister ne laissait aucun doute là-dessus : Empires représente encore une fois une somme de travail colossale. Imaginez un peu, Empires n'est pas un, mais 4 jeux à la fois ! On pourra y jouer à 4 époques différentes : Moyen Age, Renaissance, Première et Seconde Guerre mondiale ! À chaque époque seront associées des unités différentes ! Multipliez encore une fois cette somme de travail par 4, qui est le nombre de camps jouables (anglais, chinois, allemand et coréen), vous aurez une idée du boulot que ces stakhanovistes ont abattu en à peine un an et demi. Pour ne rien gâter, leur jeu est magnifique. Chaque unité est modélisée avec un incroyable souci du détail. Par moment on a juste envie de voir ces chevaliers galoper les cheveux au vent, juste parce que c'est beau, comme un film d'époque.

Ils m'épuisent moi, tous ces gens qui travaillent

Derrière ce projet pharaonique se cache Rick Goodman, ex-designer sur Age of Empires, et père d'Empire Earth. Pourtant, celui-ci avoue volontiers sa trahison : le jeu qui lui aura servi de référence est bel et bien WarCraft III. Et l'on reconnaît effectivement l'influence de ce titre sur Empires dans le rôle central qu'occupe le micro-management. Chaque unité y aura au moins un pouvoir spécial ; les chirurgiens anglais pourront réincarner les troupes ennemies tombées au combat. Revenues à la vie, celles-ci changeront alors de couleur pour grossir vos propres rangs. Les zeppelins allemands permettront de détecter les sous-marins, de bombarder mais aussi de transporter des troupes. Les catapultes pourront s'attaquer aux fortifications, mais aussi balancer derrière les murailles des carcasses d'animaux malades qui répandront la pestilence parmi les soldats adverses, etc. Il sera donc inimaginable, comme c'est malheureusement le cas dans Age of Mythology, de créer des unités à la chaîne et de les envoyer dans le camp ennemi sans même surveiller le combat. Dans Empires, jouer ainsi serait courir à une défaite immédiate. Au contraire, les zones de combat, comme dans WarCraft III, seront les endroits à surveiller absolument. C'est là que la victoire se jouera. Autre grosse influence warcraftienne : à chaque camp sera associé un gameplay très différent. Ainsi les Chinois, par exemple, n'auront pas besoin de « produire » des paysans. Il leur suffira de tuer ceux de l'adversaire, ce qui les transformera en esclaves. Les Anglais bénéficieront d'une écrasante supériorité navale, etc. Et une fois encore, cela changera complètement pour chaque époque. Oui, ces gens sont fous.

Monsieur Pomme de Terre



Il faut voir aussi à quel point ce jeu est beau. Plus qu'à espérer qu'en plus, il soit bien.



Carte graphique WinFast A300

Un réalisme à couper le souffle grâce au language Cg



Twin Turbo II™

Système de refroidissement à double turbines innové par Leadtek ; une turbine d'aspiration et une d'expulsion créant ainsi une circulation d'air forcée





WinFast A300

- NVIDIA GeForce FX 5800/Ultra GPU
- Twin Turbo II™ cooling systems
- 128 MB DDR2 memory
- nView multi-display technology
- DirectX 9.0、OpenGL 1.4
- DVI、VGA、TV-Out



WinFast A310

- NVIDIA GeForce FX 5600/Ultra GPU
- 128/256 MB DDR memory
- nView multi-display technology
- DirectX 9.0、OpenGL 1.4
- DVI、VGA、TV-Out

Bonus

Inclus le jeu "Gun Metal" conçu avec le language de programmation Cg afin de vous offrir une qualité de réalisme des animations 3D jamais atteinte !







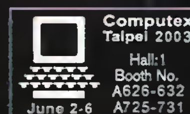


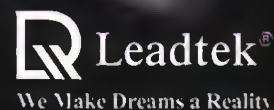



WinFast A340

- NVIDIA GeForce FX 5200/Ultra GPU
- 64/128 MB DDR memory
- nView multi-display technology
- DirectX 9.0、OpenGL 1.4
- DVI、VGA、TV-Out

www.leadtek.com





www.leadtek.com.tw

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

PRODUITS DISTRIBUES PAR



49, Route Principale du Port
92631 Gennevilliers cedex

Tél. : 01 41 47 67 67
Fax : 01 47 94 34 70

www.morextech.com
E-mail : info@morextech.com



Informations détaillées, caractéristiques techniques et liste de revendeurs disponible sur notre site

PLANETSIDE

>Genre : MMOFPS
>Editeur : UBI SOFT
>Développeur : VERANT INTERACTIVE
>Sortie : AUTOMNE 2003

Tout commença lorsque la république terrienne découvrit une nouvelle planète en franchissant un trou noir. Ça aurait pu se passer comme n'importe quelle colonisation en envoyant 2 ou 3 bombes nucléaires sur la surface histoire de dresser l'autochtone récalcitrant mais il n'y eut même pas besoin de ça. En fait, la planète était déserte. Après avoir bâti quelques bases en orbite, le trou noir s'écroula sur lui-même. Les Terriens bloqués n'eurent pas d'autre choix que de s'installer dans leur nouvelle résidence et eurent tôt fait se diviser en 3 clans distincts, l'un préférant les richesses minérales, l'autre les salsifis et le troisième ayant adopté un régime à base de bananes flambées. Bon, j'avoue, j'ai un peu brodé sur la fin, mais globalement, le background du jeu, c'est plus ou moins ça. Ce jeu, c'est Planetside, très attendu par les aficionados des MMORPG et les Quakeurs. Cela peut s'expliquer : là où Planetside se distingue de ses petits camarades, c'est qu'il n'est en rien un jeu de rôle massivement multijoueur. Ses développeurs le définissent comme un MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter) et mettent en avant son côté Quake-like. Disons qu'il ne s'agit pas juste d'aligner des milliers de joueurs sur un même serveur dans un immense deathmatch, laissons ça à Everquest. On trouvera des clans, des campagnes, des missions et des tas d'histoires passionnantes qui nous fourniront une bonne raison d'aller atomiser le camp d'en face. Ai-je besoin de préciser que la diversité des armes et des véhicules du jeu est l'objectif prioritaire des programmeurs ? En fait, on trouvera quand même quelques éléments de RPG dans Planetside et l'un d'entre eux consistera à monter de grade et peut-être, un jour de posséder sa propre escouade. Il sera possible d'améliorer les caractéristiques de son perso et de faire évoluer ses compétences. En fait, on aurait pu avoir une certaine méfiance face à un produit prônant ainsi le melting pot à tout va et le métissage des genres si Sony Online Entertainment n'avait pas été derrière tout ça. Après vous avoir bassiné pendant plus d'un an sur le jeu, on a enfin des nouvelles sérieuses sur sa date de sortie, courant juin et pour la France c'est Ubi Soft qui s'y collera dans le rôle de l'éditeur et du distributeur.

BOB ARCTOR



Un pacifiste se cache dans cette image. Non non, ce n'est pas le gars au premier plan.



Conduite de véhicules et assauts bien sanglants sont au programme.



Un monde de paix et d'amour à peine troublé par le chant des oiseaux.

1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES
(et le plus de téléphones compatibles!)

Téléphones compatibles: Alcatel, LG, Motorola, Nokia, Panasonic, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, SonyEricsson, Trium... Détails: www.persomobiles.fr.

POUR CHANGER VOTRE SONNERIE: appelez le **0899 70 2001**, entrez la référence de la sonnerie (ex: 56072), le n° du téléphone... cela prend à peine 2 minutes!
PLUS DE SONNERIES: Par exemple: ✚ 30 Reggae..1563. Vous pouvez choisir parmi 30 autre sonneries Reggae en appelant le **0899 70 2001** et en saisissant la référence 1563.
CATALOGUE COMPLET: Des milliers d'autres sonneries par téléphone au **0899 70 2001**, ou minitel **3617 PERSOMOBILES**, web www.**persomobiles.fr** ou wap wap.persomobiles.fr.



2 *Exclusif!* TOUTES NOS SONNERIES SONT HIFI - POLYPHONIQUES!



La plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques: vous entendez le **vrai son des instruments**, et les mélodies sont accompagnées d'une **véritable orchestration** (ex: piano / basse / batterie). Exclusif : toutes les sonneries de persomobiles seront automatiquement téléchargées en mode polyphonique si votre téléphone est compatible.
Téléphones polyphoniques: Alcatel 511 512 525 715 **Ericsson** T300 P800 **LG** 7000 7020 **Motorola** C33x T720 **Nokia** 3510 3510i 3650 5100 6100 6200 6610 6650 7210 7250 7650 **Panasonic** GD67 GD87 **Sagem** myX-5 **Samsung** 5100 T100 V200 5300 T400 A800 **Siemens** C55 555...

LE TOP

Coca Cola-Chihuahua	54121
In da club	54158
Dr. Hannibal	54123
B mile-Lose yourself	55215
Bump bump bump	54113
La soupe aux choux	56040
Les bronzés font du ski	56948
Le flic de Beverly Hills	56076
L'exorciste	56740
Mission Impossible	56635
La beuze-Le frunkp	55210
Ti amo	55568
1er gaou	56485
Plantation	55128
Ghost	54095
Le parrain	56072
Satisfaction	54114
Without me	56143
Paris latino	55162
Amélie Poulain	56633
Jenny from the block	55131
Cry me a river	54177
Les Simpsons	56615
Don't mess with my man	54190
Real slim shady	56618
Art de rue	55607
Entre nous	55456
J'ai demandé à la lune	56096
Somewhere I belong	54222
Marie	55818
✚ Le Top 20 permanent	1599

RAP / RNB

03 Bonnie and Clyde	55305
113 fout la merde	55604
1m73, 62 Kg	56078
4 my people	56993
S.9.1	56303
Addictive	55021
All I have	55454
Always on time	55881
Another day in paradise	55083
Apocalypse flow	55042
Are you ready	55017
Are you that somebody	55687
Art de rue	55607
Assassin de la police	55299
Assez	54410
Avec classe	55024
Avoir des potes	55289
Bad boy for life	55086
Bad boys de Marseille	55945
Bad intentions	55606
Because I got High	55971
Belsunce breakdown	56612
Black suits comin'	55567
Block party	55777
Bomba 2002	56302
Boom boom	55051
Boy, I need you	54324
Break ya neck	54378
Bump bump bump	54113
Business	55939
C u when get there	54250
California Love	54245
Changes	54247
Cleaning out my closet	55672
Clint Eastwood	56644
Come with me	56691
Destinée	55037
Diamant noir	55775
Dilema	55917
Don't know what to tell ya	55496
Don't mess with my man	54190
Dr. Hannibal	54123
Du rire aux larmes	56080
Elle donne son corps avant son nom	55609
Enfants du ghetto	55077
Ensemble	55473
Family Affair	56799
Forgot about Dre	54249
Frotti-frotta	55474
Full moon	56313
Funky cops-Let's Boogie	55898
Gangsta's Paradise	56685
Give me the light	54070
Got what you need	56049
He's unbelievable	55491
Hey sexy lady	54388
Hidden agenda	54170
I believe I can fly	55715
I Can	54138
I got S on it	56689
I know what you want	54373
I need a girl	56301
I'll be missing you	55430
If I could go	54248
If you had my love	55703
Ignition	54251
In da club	54158
It wasn't me	56643
Je danse le mia	56145
Jenny from the block	55131
Keep this fire burning	54153
La playa	55377
La tribu de Dana	56473
La vengeance aux deux visages	54457
Laisse pas trainer ton fils	55612
Le bilan	55954
Le son des bandits	56054
Ma Benz	55287
Ma musique	54042
Make it clap	54384
Mesmerize	54321
Nuff respect	56487

RAP / RNB (suite)

One minute man	55885
Paper'd up	55314
Petit frère	55610
Qu'est-ce tu fous cette nuit	54116
Qui est l'exemple	56906
R n'b 2 rue	56621
Real slim shady	56618
Ring ding dong	54244
Si c'était à refaire	54030
Stan	56634
Still D.R.E.	54246
Street life	55499
Survivor	56637
Swing popotin	55214
The next episode	56632
Through the rain	55036
Trop 2 peine	54206
U remind me	56770
Un peu de respect	54045
Une femme avec une femme	54154
Walking away	56619
What's love	56047
Without me	56143
✚ 210 Rap!	1554

POP / ROCK

A thing about you	55223
Aces high	54407
Again	54179
All apologies	54141
All by myself	54305
All of my love	54413
All the things she said	55136
American woman	54182
Another one bites the dust	55113
Are you gonna go my way	54183
Asche zu asche	54314
Back in black	54392
Bad boy	54455
Ball and biscuit	54335
Basket Case	55791
Beat it	54278
Beautiful	54379
Because you loved me	54308
Believe in me	54180
Big gun	55271
Billie Jean	56202
Black Celebration	55699
Black dog	54414
Black or white	55711
Boys don't cry	55124
Brick shithouse	54328
Burn to shine	54160
By the way	56555
Californication	56760
Can't stop	54205
Can't stop loving you	55221
Check the meaning	55222
Clocks	54312
Close to me	55141
Cocaïne	56940
Come as you are	55713
Come undone	54430
Complicated	55764
Cry me a river	54177
Dead leaves and the dirty ground	54337
Dirty Diana	54279
Don't stop	55226
Dreamer	54235
Du hast	55281
Enter sandman	55654
Every you every me	54282
Excuse me Mr.	54166
Faded	54164
Fear of the dark	54408
Feel	55151
Fell in love with a girl	54336
Fight for your mind	54162
Fight for your right	54253
Flash Dance-She is a maniac	55149
Fly away	54184
Freedom	54458
Girls	54257
Goodbye stranger	54233
Hard as a rock	55301
Hell bells	55273
Hello	54228
Here it comes again	54187
Highway to hell	55688
Hotel California	56765
Hunter	54401
I drove all night	54306
I love rock'n'roll	55640
I want your sex	54460
I'd do anything	54431
I'll be yours	54285
Ich will	54385
If I could fall in love	54181
If tomorrow never comes	55778
If you're not the one	54399
Imitation of life	54427
In the end	54219
In too deep	55782
International	54156
It's raining again	54236
Jah work	54165
Jump	55656
Just like a pill	55044
Ka-ching !	54232
Karma police	55280
Kashmir	54415
Last night	54474
Lifestyles of the rich and famous	54405
Livin' la vida loca	54230
Lump	54237

POP / ROCK (suite)

Man on the moon	54428
Master of puppets	54132
Miss you	55852
Moby Dick	54416
Move your Feet	54390
Mutter	54375
My december	54220
Never can say goodbye	54271
New born	54137
New year's day	56763
Nikita	54456
Nobody loves me	54287
Nothing else matters	54135
Numb	54286
Objection	55780
Paint it black	55070
Peace sells	54420
Plasticine	54284
Please bleed	54163
Points of authority	54221
Pretty fly	55596
Private emotion	54231
Purple haze	55860
Rainbow children	54061
Raining blood	54432
Ramble on	54417
Rape me	55349
Relax	54218
Run to the hills	54409
Russians	54467
Sabatoge	54255
Seven nation army	54334
SkBer boi	54159
Smells like teens spirit	55340
Smoke on the water	55427
Smooth crimal	54280
Somewhere I belong	54222
Sonne	54374
Sorry seems to be the hardest	55475
Sound of the underground	54386
Special cases	55311
Stairway to heaven	56790
Stand by my women	54185
Stardust	54478
Still loving you	56786
Still waiting	54433
Stole	54129
Summer song	54412
Sunday bloody sunday	56762
Superwoman	54208
Take me there	54313
Tangerine	54418
Thank you	54402
The bitter end	54283
The call of Ktulu	54133
The end	55101
The logical song	54234
The one	54383
The power of love	54310
The riddle	54281
The unforgiven	54136
The wall	55902
The wicker man	54406
Thriller	54277
Thunderstruck	54393
Tide is high	54112
TNT	54394
To the one I love	54429
Trouble	54397
Under the bridge	54085
Vivre la vie	54466
Wake me up before you go go	54470
Walk away	54168
We are the champion	56764
We will rock you	56523
Whole lotta love	54419
With my own two hands	54161
With or without you	55655
Year 3000	54389
Yellow	54398
You rock my world	56800
✚ 430 Pop/Rock!	1561

ROCK FRANÇAIS

Apologie	54047
Au jour le jour	54171
Au néant	55466
Ce soir on vous met le feu	56310
Clandestino	56179
Dernière danse	54382
J'ai demandé à la lune	56096
J'y suis j'y reste	55229
Je dis aime	54020
Je fume pu d'shit	55298
Jeune et con	55779
L'aventurier	56097
La bombe humaine	56121
Lambé an dro	54048
Le chemin	55056
Le grand secret	54176
Le vent nous portera	56769
Mala Vida	56178
Manu chao	54391
Onde Sensuelle	56177
Ou tu veux, quand tu veux	55371
Salut à toi	54033
Si c'est bon comme ça	54330
Supernova superstar	54372
Superstar	54331
Tostaky	54054
Tout le monde me dit	54395
Tu vois loin	54403
Un homme pressé	55391
Un jour en France	56383
✚ 80 Rock Français	1548

VARIÉTÉS

3ème sexe	54461
A love bizarre	54288
A new day as come	56034
À nos actes manqués	54275
Alexandrie Alexandra	56222
Aller plus haut	56457
Allumer le feu	56228
Alors on se raccroche	54327
Amélie m'a dit	54299
Au pays des merveilles de Juliet	54117
Au soleil	56300
Besoin de rien, envie de toi	55048
Boum !	54210
Cœur perdu	55312
C'que t'es belle	54376
Cassé	54147
Ces soirées là	55734
Cette année là	56396
Changer	54404
Chanter	54172
Châtelet les Halles	54173
Dans la maison vide	54329
Dès que le vent soufflera	54197
Désenchantée	56214
Donne moi le temps	54411
Du rhum des femmes	55721
Elisa	55720
Elle a les yeux revolver	54186
Embrasse	54174
En apesanteur	55549
Encore et encore	54267
Enfin on plait aux filles	54387
Entre nous	55456
Entrer dans la lumière	54224
Envole-moi	54276
Etienne, Etienne	54016
Faites monter	55209
Fan	54356
Gigi l'amoroso	54264
Humaine	54316
Hymne à l'amour	54013
I'm alive	55730
Ici et maintenant	55234
Il me dit que je suis belle	54223
Il y a trop de gens qui t'aiment	54317
Ils s'aiment	54217
Itsi bitsi petit bikini	54262
J'ai encore rêvé d'elle	55615
J'ai tout oublié	56902
J'attendrai	54261
J'en ai marre!	54111
Je chante	54212
Je graverai nos deux noms	55308
Je l'aime à mourir	56081
Je sais ou aller	54424
Je suis malade	54463
Je t'aime plus que tout	54065
Je voudrais la connaître	54227
Jour de neige	54265
KKOQQ	56075
L'agitateur	56074
L'aigle noir	55690
L'âme stram gram	55838
L'amour est un soleil	54318
L'amour n'a pas de loi	55497
L'été indien	56092
La beuze-Le frunkp	55210
La chenille	55920
La complainte des filles de joie	54196
La corde et les chaussons	54053
La corrida	54268
La fille d'Avril	55147
La noyée	54304
La salsa du démon	56229
La vie fait ce qu'elle veut	54128
Là-bas	55875
Laisse-moi	54099
Laissez-moi danser	54260
Lasciate mi cantare	56892
Le déserteur	54198
Le lion est mort ce soir	55125
Le lundi au soleil	54259
Le petit bonhomme en mousse	55629
Le petit cheval	56426
Le téléphone pleure	56220
Les copains d'abord	56430
Les demoiselles de Rochefort	54325
Les démons de minuit	56215
Les lacs du Connemara	55331
Les sucettes à l'anis	56027
Libertine	56212
Lucie	55395
Ma liberté contre la tienne	54229
Ma liberté de penser	54315
Ma prière	54039
Madame Tatcher	54199
Mademoiselle chante le blues	54226
Manhattan-Kaboul	56312
Marie	55818
Marseille	54426
Millésime	56939
Mister Renard	56128
Mistral gagnant	54200
Moi Lolita	55523
Mon amant de St-Jean	55545
Mon mec à moi	54225
Mon nain de Jardin	54195
Morgane de toi	54201
Musique	55736
Né en 17 à Leidenstadt	54272
Ne reviens pas	55452
Nuit	54274
Nuit magique	54459
On n'a pas tous les jours 20 ans	54191

VARIÉTÉS (suite)

On n'sait jamais	55309
Paris latino	55162
Paroles paroles	55660
Partenaire particulier	55702
Pas maintenant	54396
Petit pédé	54194
Petite Marie	55117
Place des grands hommes	54193
Pour que tu m'aimes encore	54309
Pourvu que ça dure	55228
Putain de camion	54202
Qu'est ce qu'on attend pour être heureux ?	54192
Quand la musique est bonne	54471
Que je t'aime	56225
Que reste-t-il de nos amours ?	54211
Que tu reviennes	54425
Quelqu'un m'a dit	55199
Quelque chose de Tennessee	54465
Quitte ou double	54258
Regarde Moi	55291
Regarder une femme	55290
Respire	54189
Retiens-moi	55376
Rêver	55836
Rosso relativo	54204
Route nationale 7	54214
S'il suffisait d'aimer	54307
Salma ya salama	54263
Sang pour sang	55883
Sans contrefaçon	56213
Savoir aimer	55773
Seule	55070
Souvenirs souvenirs	54480
Spacer	54289
Sur le fil	54178
T'en va pas	54266
Tchiki Boum	54476
Tchouk tchouk musik	54475
Tempête	54300
Ti amo	55568
Tien An Men	55449
Tournent les violons	55626
Tu manques	54273
Tu sauras me trouver	54037
Tu trouveras	56035
Tu vas me quitter	54319
Un enfant de toi	56077
Une belle journée	56095
Viens chez moi j'habite chez une copine	54203
Vivo per lei	54320
Vivre pour le meilleur	55601
Vous les copains	54290
Y'a d'la joie	54479
✚ 440 Variétés!	1564

COMÉDIES MUSICALES

Autant en emporte le vent	55307
Belle	56109
L'envie d'aimer	55603
Les rois du monde	56512
Roméo et Juliette	55049
✚ 10 Comédies musicales!	1574

DANCE / ELECTRO

1, 2, 3	54291
2 times	56153
A 20 ans	55310
Aerodynamic	56613
American life	54294
Asereje	55571
Axe-Make Luv	54355
Barbie Girl	56114
Blue	56497
Cheeky song	54036
Children	56168
Chunga's revenge	54270
Clandestine	54303
Come into my world	55375
Daddy DJ	56642
Délirio	55918
Désert	54038
Ding a Dong	56298
Don't tell me	54295
Donne sa chance au fun	54011
Dreams	55431
Epoca	54269
Fresh	55481
Frozen	54293
Fuego	55304
Gimmie, gimmie, gimmie	56956
Harder, better, faster, stronger	54118
Hysteria	55455
I can see the light	55277
I'm proud	54302
I'm sorry	54469
In my heart	54326
Indie walk	55014
Insomnia	56161
Kusha las payas	54323
La isla Bonita	54296
Levi's 2003-Payback time	54333
Like a prayer	56063
Like a virgin	54297
Love don't let me go	56127
Me passer de toi	54209
Meet her at the love parade	56156
Mundian to bach ke	54060
My vision	55447
Not gonna get us	54332
Papa m'aime pas	54188
Pop Corn	56094
Ray of light	54298
Rhythm takes control	55276
Samba Rio de Janeiro	55922
Satisfaction	54114
Shined on me	55904

Logos

Logo vide 23300	JE T'AIME 23586	MON GROS 23594	MON PETIT 23654
23583	ドラゴンボールZ 23706	TU FAIS BATTRE MON 23582	23518
23684	MON AMOUR JE T'AIME 23589	JE T'AIME L'∞ 23436	TU ME FAIS CRAQUER!! 23681
VEUX-TU DEVENIR MA FEMME? 23588	DECHIRE 23565	JE PENSE A TOI 23648	23645
23502	23882	23410	23771
23779	ON R'MET ÇA 23772	23674	HOT 23570
23762	FOOT 23524	23395	23394
23399	23740	23793	23574
23432	الجزائر 23438	23575	CORSICA 23770
23805	HELLO! 23801	23800	23494
TURBO 23806	23739	CENSURE! 23763	Logo vide : utile pour effacer un ancien logo! 27700

3 LOGOS

POUR CHANGER VOTRE LOGO: appelez le **0899 702001**, entrez la référence du logo (ex: 23586), le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!
Accès direct à d'autres logos:
✚ Drapeaux des pays 1124 ✚ Sexy 1126
✚ Animaux 1128 ✚ Fêtes/événements 1136
✚ Signes du zodiaque 1148 ✚ Amour 1127
✚ Horreur 1132 ✚ Personnages 1138
Téléphones compatibles: **ALCATEL NOKIA SIEMENS...**

J'AI BESOIN D'AMOUR 27896
27927
TU ME MANQUES 27906
TU ME MANQUES BEBE 27754

27708	BE AWARE! 27881	27863	J'AI PERDU MON SLIP 27918
27871	27715	CHUIS DECHIRE 27918	BE HAPPY 27007
JE MONTE LA GARDE 27999	27977	27011	27010
TU ME MANQUES 27916	MON BEBE 27992	TU ME MANQUES 27781	GRR 27000
27963	27967	LOVE DE TOI 27997	69 27861
JE T'AIME 27925	RADE DINGUE DE TOI! 27955	JE T'AIME 27993	27920
HI! 27976	JE T'AIME 27965	27907	BISOU BAVEUX 27006
I LOVE YOU 27970	JE T'AIME 27872	TU ME DONNES DES AILES 27953	27741
JE T'AIME 27841	Je t'aime 27915	27776	27842
HELLO 27926	27751	GAY 27005	ÇA PLANE POUR MOI 27910
27956	27777	NO WAR 27001	PEACE AND LOVE 27983
MAITRISE GRAVE! 27004	27987	27995	27988
YO MAN 27805	27804	CHUIS DECHIRE 27725	Zone perso! 27706
LOVE de TOI 27952	27988	27806	27996
27774	27859	27917	27893
27713	ALGERIE 27838	27998	Zone perso! 27858
27729	BRETAGNE 27008	27009	27826
27808	27979	27984	27899

Pixtel **3615:** 0,34 €/MN **0899:** 1,35 € + 0,34 €/MN (DEPUIS UN TÉLÉPHONE FIXE) **0901:** 2,5 CHF/MN **3617:** 0,84 €/MN



①, ②, ③, ④, ⑤... personnalisez **VRAIMENT** votre mobile !

0899 70 2001

0901 901 999 www.persomobiles.fr 3617 PERSOMOBILES

4 COULEUR

Toutes les images: www.persomobiles.fr

Nouveau : Appelez le **0899 70 2001** pour télécharger votre fond d'écran ou image couleur ! L'image que vous recevrez est adaptée à la taille de l'écran du téléphone. De plus, tous les logos noir et blanc de ces pages sont aussi compatibles avec les téléphones couleur. Et vous pouvez si vous le souhaitez personnaliser la couleur de fond et la couleur de dessin.

Compatibilité :
Alcatel 531 Ericsson T300 T302 T68 Motorola C33x T720 Nokia 3510i 3650 5100 6100 6200 6610 6650 7210 7250 7650 8650 8910i Panasonic G067 G087 Sagem MYX-5 Samsung S100 V200 5300 T400 Siemens S55 Trium M320...



5 SPÉCIAL ALCATEL

Les Alcatel 511, 512, 525, 715 peuvent afficher des logos **très grands** et des **logos carrés**, qui ont l'avantage de laisser l'heure affichée. Nos dessinateurs ont donc créé pour vous des logos spécifiques. Et bien s0r ces Alcatel peuvent afficher la **totalité** des logos noir et blanc de ces pages. Vous avez le choix !



DANCE / ELECTRO (suite)
- Sister golden hair ... 55279
- So much love to give ... 54434
- Supa dupa fly ... 55876
- Sweet dreams ... 55089
- The beat goes on ... 54035
- The magic key ... 54423
- Triptico ... 54175
- Whenever, Wherever ... 56036
- +210 Dance! ... 1559

DISCO
- And the beat goes on ... 56568
- Born to be alive ... 56152
- Daddy cool ... 55694
- Dancing queen ... 56573
- Don't stop 'til you get enough 56574
- Funkytown ... 56200
- Get down saturday night ... 55771
- I will survive ... 56631
- In the navy ... 56018
- Just an illusion ... 55639
- Ladies night ... 55740
- More than a woman ... 54477
- Raspoutine ... 55695
- Reggae nights ... 55705
- River of Babylon ... 55635
- Stayin' Alive ... 56199
- Y.M.C.A ... 56017
- You're the first, the last, my everything 55520
- +40 Disco! ... 1580

ROCK N ROLL
- Jailhouse rock ... 56414
- Johnny be good ... 54311
- Rock around the clock 55163
- The wanderer ... 55512
- +40 Rock'n roll! ... 1581

SOUL
- Free ... 56107
- I feel good ... 56408
- +10 Soul! ... 1588

REGGAE
- Angel ... 54380
- Boombastic ... 54377
- Buffalo Soldier ... 56333
- Don't worry, be happy ... 55693
- Get up stand up ... 56135
- I shot the sheriff ... 56134
- Is this love ... 56334
- Jammin' ... 56759
- L'hymne de nos campagnes 56360
- Mangez moi ... 56175
- No woman no cry ... 56758
- Now that we found Love 54238
- One love ... 56335
- Pas de problémes ... 54207
- Plantation ... 55128
- Positive Vibration ... 56066
- Red Red Wine ... 56332
- Redemption song ... 56136
- Reggae Ambassador 54239
- Reggae party ... 54240
- Try jah love ... 54241
- +40 Reggae! ... 1563

SKA
- One step beyond ... 56546
- +10 Ska! ... 1592

LATIN
- Al son de los cueros ... 54367
- Ave Maria Lola ... 54368
- Commandante Che Guevarra 55335
- Copacabana ... 55657
- Hay que empezar otra vez 54363
- La bamba ... 56588
- La cucaracha ... 56007
- Quiero salsa ... 54366
- Quizas, quizas, quizas 54157
- Salsa ... 54370
- Volver a verte ... 54369
- Yo soy ... 54371
- +20 Latin! ... 1579

ZOUK
- 1er gaou ... 56485
- Alice, ça glisse ... 55608
- Ba moin en ti bo ... 56954
- Fruit de la passion-Vas-y Franky ... 55621
- Kole sere ... 56955
- Vas-y franky ... 56953
- +10 Zouk! ... 1565

RAÏ
- A vava inouva ... 55318
- Abdel Kader ... 55435
- Aïcha ... 56697
- Didi ... 56698
- La tourista ... 54169
- Le raï c'est chic ... 54215
- Menfi ... 55432
- Sidi Hbibi ... 56725
- Viens Habibi ... 54216
- Wahrane wahrane ... 55374
- Ya rayah ... 55334
- Yoam wara yoam ... 55433
- +20 Raï! ... 1562

WORLD
- Kalinka ... 55859
- +10 World! ... 1582

DESSINS ANIMÉS
- Akira ... 55233
- Albator ... 56719
- Barbapapa ... 56822
- Belle et Sébastien ... 55934

DESSINS ANIMÉS (suite)
- Bibi phoque ... 56975
- Bug's Bunny ... 56942
- Calimero ... 55960
- Candy ... 56610
- Capitaine Flam ... 56717
- Cat's eyes ... 55129
- Chroniques de la guerre de Lodoss ... 56361
- Cobra ... 56978
- Cowboy bebop ... 56363
- Daria ... 54440
- Dragon Ball GT ... 54343
- Dragon Ball Z ... 56789
- Evangelion ... 55231
- Futurama ... 56989
- Ghost in the shell ... 54344
- Goldorak ... 56654
- Great Teacher Onizuka 56029
- Gundam wing ... 54242
- Hellsing ... 55230
- Il était une fois l'espace 54345
- Il était une fois l'homme ... 54346
- Il était une fois les explorateurs 54347
- Jeanne et Serge ... 56979
- L'Âge de glace ... 56304
- L'étrange noël de Mr Jack-Thème 56295
- L'étrange noël de Mr Jack-This is Halloween ... 55802
- L'Inspecteur Gadget ... 56733
- La bande à Picsou ... 54348
- La panthére rose ... 56629
- Le château dans le ciel 55458
- Le roi lion ... 56261
- Le voyage de Chihiro 56191
- Les animaniacs ... 54445
- Les chevaliers du Zodiaque 56983
- Les Digimons ... 54349
- Les maîtres de l'univers ... 54350
- Les mondes engloutis 56987
- Les mystérieuses cités d'or 56735
- Les Schtroumpfs ... 56986
- Les Simpsons ... 56615
- Looney Tunes ... 56943
- Maya l'abeille ... 56601
- Mon voisin Totoro ... 56190
- Nicky Larson ... 55235
- Olive et Tom ... 56714
- Pocahontas-L'air du vent 54381
- Popeye ... 54353
- Power rangers ... 54243
- Princesse Mononoké ... 55072
- Princesse Sarah ... 56985
- Rémi sans famille ... 55961
- Sakura ... 56515
- Scoubidou ... 56452
- Shrek ... 56517
- South Park ... 56705
- Téléchat ... 54450
- Tintin ... 54439
- Titeuf ... 55297
- Tom et Jerry ... 54292
- Tom Sawyer ... 55963
- Ulysse 31 ... 56734
- Woody Woodpecker ... 56947
- Yu-Gi-Oh! ... 54362
- +80 Dessins animés! ... 1556

SÉRIES TV / RADIO
- 21 Jump Street ... 54340
- 7 jours pour agir ... 54436
- Agence tous risques ... 56826
- Alf ... 54437
- Alias ... 56319
- Ally Mc Beal ... 56704
- Amicalement vôtre ... 56603
- Angel ... 56851
- Angela, 15 ans ... 54438
- Arabesque ... 54341
- Arnold et Willy ... 56844
- Benny Hill ... 56820
- Buffy contre les vampires 56616
- Chapeau melon et bottes de cuir 56738
- Chapi Chapo ... 56650
- Charmed ... 56852
- Chips ... 55057
- Code Quantum ... 56802
- Dallas ... 56652
- Dark Angel ... 54342
- Dawson ... 56869
- Derrick ... 56860
- Droles de Dames ... 56994
- Dynastie ... 54441
- Fort Boyard ... 56919
- Friends-Smelly Cat ... 56320
- Friends-Thème ... 56617
- FX effets spéciaux ... 54442
- Happy Days ... 56929
- Hartley cœur à vif ... 56861
- Hawaï police d'état ... 56818
- Invasion planete terre ... 56849
- K2000 ... 56847
- Kojac ... 54443
- L'homme qui valait 3 milliards 56945
- L'île aux enfants ... 56602
- La famille Adams ... 56893
- La petite maison dans la praine ... 56815
- Laurel & Hardy ... 56003
- Le flic de Shanghai ... 54444
- Le prince de bel air ... 56846
- Le prisonnier ... 56739
- Le Saint ... 54339
- Les brigades du tigre ... 56821
- Les chevaliers du ciel ... 54322

SÉRIES TV (suite)
- Les feux de l'amour ... 56832
- Les mystères de l'ouest 56816
- Les nouvelles aventures de Robin des Bois ... 54446
- Les têtes brulées ... 56891
- Ma sorcière bien aimée ... 56827
- Mac Gyver ... 56730
- Magnum ... 56682
- Mannix ... 54351
- Mariés, 2 enfants ... 56840
- Mission Impossible ... 56635
- Muppet Show ... 56944
- Perry Mason ... 54352
- Pour l'amour du risque ... 54354
- San ku kaï ... 56716
- Seaquest ... 54451
- Sept à la maison ... 54357
- Sex and the City ... 56813
- Sinbad le marin ... 54452
- Six feet under ... 54338
- Smallville ... 54358
- Sous le soleil ... 56834
- Stargate SG-1 ... 56843
- Starsky & Hutch ... 56651
- Supercopter ... 55350
- Sydney Fox, l'aventurière ... 54359
- Thierry la Fronde ... 54360
- Twin Peaks ... 56707
- Un gars, une fille ... 56728
- Une nounou d'enfer ... 56863
- Wonder woman ... 54361
- X-Files ... 56614
- +140 Séries! ... 1551

FILMS
- 1492, Christophe Colomb 56090
- 8 mile-Lose yourself ... 55215
- Ali ... 56046
- Amélie Poulain ... 56633
- Apocalypse now ... 56489
- Arizona Dream ... 56794
- Arrête-moi si tu peux 54080
- Austin Powers ... 56751
- Batman ... 55966
- Beetlejuice ... 55967
- Blues Brothers ... 56756
- Braveheart ... 55968
- Brazil ... 56808
- Buena Vista Social Club ... 56186
- Bullit ... 55969
- Cœur de dragon ... 56904
- Conan le barbare-Le gladiateur ... 55971
- Daredevil ... 54364
- Délivrance ... 56958
- E.T. ... 56030
- Flash dance ... 56024
- Forest gump ... 56504
- Gangs of New-York ... 55448
- Ghost ... 54095
- Ghost dog ... 56796
- Ghostbusters-SOS fantômes ... 56263
- Gladiator-We are free ... 54126
- Grease ... 56754
- Halloween ... 54000
- Harry Potter à l'école des sorciers 56875
- Harry Potter et la chambre des secrets ... 55194
- Il était une fois dans l'ouest ... 56658
- Il était une fois en amérique 56249
- Indiana Jones ... 56715
- James Bond ... 56639
- Jeux interdits ... 56792
- Jurassic park ... 56507
- L'aile ou la cuisse ... 56269
- L'arnaque ... 56990
- L'exorciste ... 56740
- La beuze-99 Luftballons 54139
- La boum ... 56655
- La cité de la peur ... 56395
- La fièvre du samedi soir 54473
- La reine des damnés ... 56530
- La soupe aux choux ... 56040
- La vérité si je mens ... 54472
- Le bon, la brute et le truand 56657
- Le cinquième élément ... 55342
- Le clan des siciliens ... 56250
- Le flic de Beverly Hills ... 56076
- Le gendarme de St Tropez-Do you St Tropez ... 55806
- Le gendarme de St Tropez-Thème ... 56073
- Le grand blond avec une chaussure noire ... 56038
- Le livre de la jungle 2 54252
- Le parrain ... 56072
- Le père noël est une ordure ... 55296
- Le pont de la rivière Kwaï ... 56005
- Le Professionnel ... 56039
- Le seigneur des anneaux ... 55065
- Leon ... 55981
- Les aventures de Rabbi Jacob ... 56272
- Les bronzés (y a du soleil...) ... 56957
- Les bronzés font du ski ... 56948
- Les bronzés font du ski ... 55948
- Les demoiselles de Rochefort 55155
- Les dents de la mer ... 55982
- Les tontons flingueurs 55794
- Love Story ... 56079
- Matrix ... 56753
- Matrix-Wake up ... 55763
- Men in Black ... 56694
- Men in Black 2 ... 56237
- Midnight Express ... 56002
- Minority Report ... 55735
- Mission Cléopâtre ... 56048
- Mon nom est personne ... 56253

FILMS (suite)
- Out of Africa ... 55807
- Pour quelques dollars de plus ... 56247
- Pour une poignée de dollars ... 56246
- Pretty woman ... 56021
- Pulp Fiction-Misirlou ... 56641
- Pulp Fiction-You never can tell 56343
- Rambo ... 54365
- Rencontres du troisième type ... 55337
- Resident evil-Le film ... 56525
- Retour vers le futur ... 55000
- Retour vers le futur ... 54468
- Robocop ... 54301
- Rocky ... 56718
- Scarface ... 56037
- Sexe intention ... 55494
- Sister act ... 55001
- Solaris ... 54026
- Spiderman ... 56126
- Star Wars ... 56679
- Taxi ... 56743
- Taxi 3 ... 55492
- Terminator 2 ... 56755
- The full monty ... 56888
- Titanic ... 56742
- Top Gun ... 56890
- Triple X-Feuer frei ... 54254
- +200 Films! ... 1553

PUBLICITÉS
- Banque Populaire-Free ... 56107
- CNP ... 56713
- Coca Cola-Chihuahua 54121
- Dim ... 56604
- Egoïste-Romeo et Juliette ... 55728
- Levi's 2001-Before you leave 56620
- Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 ... 56000
- Nescafé-Colegiala ... 56703
- Peugeot 206-Husan ... 55256
- Peugeot 307 SW-Breathe 55451
- Royal Canin-Le Professionnel 56039
- Schweppes-Essa Moca Ta Diferente ... 56022
- Twingo ... 56140
- +50 Publicités! ... 1557

CHANSONS PAILLARDES
- Bali Balo ... 56102
- Félicie aussi ... 54256
- J'ai la quéquette qui colle ... 56112
- La digue de cul ... 56104
- La petite huguette ... 56105
- Viens boire un petit coup à la maison ... 56309
- +10 Chansons paillardes! 1573

DIVERS
- Hava naquila ... 56132
- Joyeux Anniversaire ... 56653
- La danse des canards ... 56119
- Marche funébre ... 55493
- Pin Pom (Pompier) ... 56647
- Pin Pom Pin (Ambulance) 56648
- +10 Divers/Jingle! ... 1566

CLASSIQUE
- 5ème Symphonie ... 56879
- Bolero ... 55176
- Carmina burana ... 55723
- La flûte enchantée ... 55795
- La lettre à élise ... 56881
- La marche Turque ... 55833
- Le lac des cygnes ... 55897
- +30 Classique! ... 1558

JAZZ
- Falling in love again ... 54422
- Feeling good ... 54447
- I put a spell on you ... 54421
- In the mood ... 54213
- My baby just cares for me ... 54448
- Sinnerman ... 54449
- So what ... 56883
- Take five ... 54400
- The girl from Ipanema ... 56910
- +30 Jazz! ... 1560

COMPTINES / ENFANTS
- A la pêche aux moules 55856
- Bouba ... 55278
- +20 Comptines! ... 1595

HYMNES
- Hymne Algérie ... 56668
- Hymne Allemagne ... 56664
- Hymne Brésil ... 56067
- Hymne Corse-Dio vi salvi regina ... 55092
- Hymne Espagne ... 56662
- Hymne Etats Unis ... 56666
- Hymne France ... 56660
- Hymne Israël-Hatikva ... 56670
- Hymne Italie ... 56663
- Hymne Maroc ... 56667
- Hymne Portugal ... 56720
- Hymne Royaume Uni ... 56661
- Hymne Russe ... 55853
- Hymne Sénégal ... 56745
- Hymne Tunisie ... 56669
- L'internationale ... 56951
- Le chant des partisans ... 55423
- +20 Hymnes! ... 1552

HUMOUR
- C'est toi que je t'aime ... 55579
- Isabelle a les yeux bleus 55574
- Its kyz maï laïfe ... 55527
- Le cochon dans le maïs 55602
- Les insectes ... 55581
- Stach stach ... 56064
- Vice et Versa ... 55573
- +10 Humour! ... 1593

Pixtel 3615: 0,34 €/MN 0899: 1,35 € + 0,34 €/MN (DEPUIS UN TÉLÉPHONE FIXE) 0901: 2,5 CHF/MN 3617: 0,84 €/MN

Ryzom

par iansolo

C'est dans leur antre à Paris près de la Bastille que les passionnés de Nevrax mettent la dernière touche à Ryzom, un jeu de rôle massivement multijoueur drôlement emballant. Coup de projecteur.

Les studios de création de jeux français comptent de sacrées pointures dans leurs rangs. On peut bomber le torse en criant cocorico, mais c'est vraiment une certitude après avoir assisté à la présentation de Ryzom, le premier-né de Nevrax. Aujourd'hui, après 3 années de travail, le bébé est en pleine santé, il fait ses premiers pas et on se dit que Ryzom a toutes les chances pour se tailler une place de choix au pays des jeux de rôle massivement multijoueurs.

Atys, la planète-arbre

Dans la jungle des MMORPG, il faut des concepts forts pour s'imposer. Ryzom est en pleine éclosion puisque les phases de test bêta grandeur nature n'ont pas encore démarré. Pourtant, ce que nous avons pu admirer présage déjà du meilleur. Ryzom est doté d'un univers graphiquement riche et original. Les concepts et le gameplay sont solides voire novateurs. Pour couronner le tout, la réalisation technique n'est pas en reste. Ryzom prend place sur le monde d'Atys, la planète vivante, « l'arbre planète » comme l'appellent les Homins. Il y a très longtemps, les racines primordiales ont poussé, courant le long des flancs d'Atys et formant des vallées opulentes et des collines luxuriantes. Des lacs purs et transparents, des lagons et des océans se sont établis entre les fissures de l'écorce d'Atys, et les branches, comme des montagnes puissantes, ont lentement étendu leurs pseudopodes jusqu'aux étoiles. Lalala lala, c'est poétique, non ? Sur Atys, il n'y a pas de formes de vie inertes : ni roches, ni minéraux, ni métaux froids et brillants. La sève vivante coule à travers chaque plante, chaque être vivant, chaque particule de la planète-arbre.
Atys est en perpétuel changement. Quatre peuples y sont installés : les Zoraïs, les Matis, les Trykers et les Fyros. Ils vivent dans un état d'harmonie précaire, évoluant et s'adaptant au gré des spasmes de l'arbre



Les persos aux grands yeux ne devraient pas rebuter les amateurs de mangas.













Ryzom

Genre : MMORPG | Éditeur : Wanadoo | Développeur : Nevrax | Sortie prévue : Fin 2003

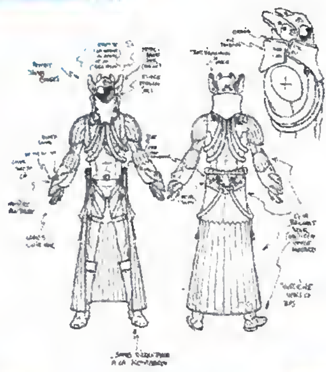
planète. Ces temps derniers, Atys semble être entrée dans un nouveau stade de son existence. Des sections entières de l'Écorce et des Racines primordiales sont en train de mourir. Des peuples d'Atys et des actions de leurs champions dépendra son avenir.

Un monde végétal

Le règne végétal est au premier plan de l'univers d'Atys, et pas seulement d'un point de vue graphique. On retrouve son emprise jusque dans le gameplay de Ryzom. Il y a des centaines d'espèces de plantes sur la planète. Certaines ont une conscience et leur intelligence peut prendre différentes formes. Ainsi quelques-unes des plantes intelligentes peuvent communiquer avec les Homins. D'autres ont développé des instincts de prédation, ce sont les plantes tueuses. D'autres, aussi, possèdent des pouvoirs psychiques leur permettant de contrôler d'autres créatures vivantes.
L'écosystème est au cœur de l'univers de Ryzom. La beauté des paysages en 3 dimensions n'est pas une fin en soi. C'est l'interaction des joueurs avec l'écosystème qui dirige l'intrigue du monde, permet de générer de nouvelles expériences et un contenu sans cesse renouvelé. Par exemple, les plantes sont une source de matières premières pour les habitants d'Atys. Il faut juste de l'attention et des outils adaptés pour cultiver les espèces communes. En revanche, il faudra une maîtrise encore plus grande pour contrôler les espèces sauvages ou procéder à des manipulations génétiques. L'interaction entre ce monde végétal et les différentes civilisations d'Atys contribuent à la dynamique du monde et à l'évolution de l'équilibre des pouvoirs sur la planète.



Difficile de ne pas tomber sous le charme d'un univers d'une si grande beauté.







Chaque continent sera doté d'une ambiance particulière.

Quatre Civilisations

• ***Les Zoraïs :***
Les Zoraïs sont les mystiques d'Atys. Ils contrôlent l'énergie originelle de la planète et sont en communion avec les Kamis dans les mystérieuses jungles d'Atys. Leurs pouvoirs et secrets sont nimbés de mystère. Ils sont destinés à guider les autres espèces dans la voie des Kamis. Ils sont là pour leur apprendre le Don, et les mettre en garde contre les dangers de la Sève, source de pouvoir et de destruction pour chaque entité vivante atysienne. Ils vivent dans de mystérieuses cités magnétiques.

• ***Les Matis :***
Les Matis sont un peuple raffiné et décadent. Ils sont obsédés par les manipulations génétiques, à la fois merveilleuses et horribles. Ils cherchent à reconstruire leur empire perdu, mais les intrigues qui les déchirent consument toute leur énergie, chaque famille rivalisant pour la couronne. Pour les Matis, seule compte la biotechnologie. Leur Science leur a été léguée par le Grand Mentor.

• ***Les Trykers :***
Anarchistes heureux, les Trykers forment un peuple curieux, audacieux et enthousiaste, aussi volatile que l'élément qu'ils ont appris à dompter – le vent. Ils nourrissent le rêve d'un monde sans tyrannie ni intolérance, sans travailleurs ni esclaves ; une planète où chaque espèce pourrait vivre en harmonie et s'adonner à la passion des Trykers, le jeu, ainsi que les machines étranges et merveilleuses qu'ils aiment confectionner. Ils sont moitié pirates, moitié parasites, mais indéniablement ingénieux. Les Trykers sont des hédonistes. Ils aiment s'installer où il fait bon vivre, là où l'air et l'eau ne sont pas pollués. Ils construisent leurs demeures sur des péninsules, des îles, des rivières ou bien perchées en haut de vertigineuses cascades.

• ***Les Fyros :***
Les Fyros sèment la peur dans le cœur de la plupart des Atysiens. Ce sont les maîtres du Feu. Ils manipulent donc le plus redoutable fléau sur la planète-arbre. Braves, disciplinés, déterminés, loyaux et fiers, les Fyros se considèrent comme les plus formidables guerriers d'Atys. Ils vivent et meurent par le Feu ; c'est leur source de pouvoir et de guérison, et également leur plus grand ennemi. Des rumeurs prétendent que les Fyros sont responsables des feux qui ravagent fréquemment la planète. Mais les Fyros n'ont que faire des rumeurs. Ils savent quel est leur devoir. Seuls, ils combattent le Feu et protégent Atys et ses habitants.

Compétition et collaboration



Beaucoup de jeux online sont axés sur l'affrontement entre les joueurs. Ryzom devrait proposer une interaction plus variée, autant axée sur la compétition que sur la collaboration entre les habitants de ce monde virtuel. Les créateurs de Nevrax espèrent ainsi attirer une audience féminine, davantage intéressée par la socialisation et la découverte d'un univers étrange que par basher du monstre au kilomètre. Hé ho ! vous plaignez pas les poilus. Vous êtes toujours bien contents de prétexter que votre copine/femme va y jouer, pour vous octroyer un second compte l'air de rien...
Ryzom est donc basé sur trois niveaux de progression : la progression individuelle (les personnages gagnent de l'expérience et montent de niveau), la progression des groupes (via les guildes) et enfin, la progression

d'une civilisation entière. Ces 3 niveaux sont indépendants. Si l'un d'entre eux végète, la progression globale n'est pas bloquée, elle est juste ralentie. Pour ce faire, les joueurs agissent au travers des guildes et prennent des décisions en groupe. Un système politique permet de contrôler l'évolution de chaque civilisation. C'est le même système qui est utilisé pour déterminer les interactions entre les différentes guildes, que ce soit en collaboration ou en compétition. Toutes ces actions, du niveau de l'individu jusqu'à celui d'une civilisation, peuvent mener au succès, aux crises ou aux disgrâces. Elles influent également sur la réputation des personnages et des guildes.

Nevrax

Nevrax, fondée en 1999, est une jeune société de développement spécialisée dans la création de jeux massivement en ligne. À ce jour, l'équipe comprend 45 personnes, regroupées sous la houlette de David Cohen Corval, fondateur et producteur de Ryzom. Si Ryzom est leur premier titre, les membres de Nevrax cumulent une expérience sur plusieurs dizaines d'autres jeux. L'équipe comprend des développeurs, des game designers, modeleurs 3D, graphistes, level designers… Ce sont avant tout des passionnés.

Civilisations et métiers

La planète Atys est divisée en 11 continents. Les continents sont les berceaux des civilisations. Certains sont gigantesques, d'autres plus limités. Chaque continent est doté de son propre écosystème (forêt, jungle, désert, lacs, souterrains…). Ce qui est important pour Nevrax, ce n'est pas tant la taille des zones, mais plutôt la variété et l'originalité de chaque région du monde. Chacune de ces régions possédera une ambiance unique, que ce soit un oasis au milieu du désert ou une forêt d'arbres géants, chacune proposera des caractéristiques particulières.





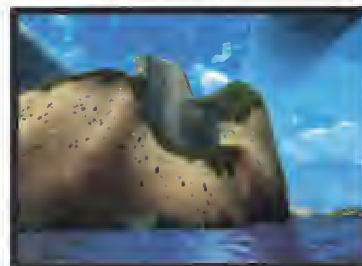
Les guildes seront primordiales dans l'organisation de la société de Ryzom.







Magiciens ou pyromanes d'un jour.



On pourra choisir de jouer une des 4 espèces humanoïdes d'Atys (voir encadré : 4 Civilisations). Ces espèces sont dotées de mythologies, de technologies et d'un but particulier au sein de la société d'Atys. Au fur et à mesure que l'on découvre le background de Ryzom, on retrouve les sources d'inspiration qui ont guidé les créateurs. Notamment les grands cycles de Science-Fiction comme ceux de Frank Herbert (Dune), Isaac Asimov (Fondation), Jack Vance (Tschai) ou même Hayao Miyazaki (Princesse Mononoke). Du tout bon.
Après avoir créé un personnage et customisé son apparence, on pourra embrasser une carrière. Suivant le peuple choisi, cette carrière déterminera notre première profession. Ryzom devrait être très versatile en la matière puisque les développeurs annoncent 80 métiers différents. Il y aura 32 professions de base (8 par peuple), puis 32 métiers spécialisés qui seront accessibles après avoir suivi un entraînement particulier. Ensuite, il existe aussi 16 professions culturelles qui ne sont débloquées qu'après avoir atteint un certain niveau, en admettant que votre personnage soit suffisamment instruit dans la connaissance de son peuple et de sa civilisation.
Bien évidemment, les joueurs ne seront pas enfermés à vie dans leur choix de carrière. Dans Ryzom, il sera possible de changer de métier après coup. Deux possibilités seront offertes. On pourra soit choisir une nouvelle profession en gelant la première. Dans ce cas, vous ne pourrez plus progresser dans votre premier métier mais ne subirez aucun malus. Deuxième cas de figure : vous choisissez d'apprendre un nouveau métier tout en conservant votre première formation. Dans ce cas, l'expérience devra être répartie, votre progression sera plus lente et des malus seront appliqués. Il est possible d'avoir jusqu'à 3 professions secondaires. De quoi créer une grande variété de personnages.

Un univers riche et emballant

En discutant avec l'équipe de Nevrax on est rapidement sous le charme. L'univers de Ryzom est vaste, poétique et original. On a envie que d'une chose : y jouer. Oh là, tout doux les amis. Même si nous avons vu tourner bien plus qu'une démo ou un prototype, Ryzom n'est pas encore totalement finalisé. Il y a encore du pain sur la planche pour les Nevraxiens. Une partie du contenu reste à intégrer et à peaufiner. Les phases de bêta-test sont prévues cet été (pour vous inscrire : www.ryzom-europe.com). Et, si tout se passe bien, Ryzom devrait sortir pour la fin de l'année 2003. Chouette.



Grâce à une utilisation judicieuse des objets 3D avec un fond bitmap, les forêts seront particulièrement bien rendues.

Six millions, ouaip, six millions qu'ils en ont vendu de leur jeu vidéo Colin McRae. Moi je dis maximum wispect. Codemasters trait cette formidable vache à lait depuis maintenant 5 ans, et tout le monde y gagne vu la qualité de cette franchise. Le troisième opus débarque dans quelques semaines sur PC, l'occasion de faire nos premiers chronos sur la bêta-version du jeu. Il ne s'est pas pressé, le père McRae. Ça va faire plus de 6 mois qu'il est déjà disponible sur toutes les consoles du marché, et qu'on est réduit à attendre que son Excellence veuille bien pointer le bout de son capot sur nos moniteurs. Le jeu a donc déjà été testé en long, en large et en travers sur Xbox et PlayStation 2, et nos collègues consoleux sont unanimes : le millésime est excellent. Ils saluent la finesse du pilotage, la variété des tracés, etc. Quand sera-t-il donc sur PC ? Les contrôles seront-ils toujours aussi précis ? Les décors vont-ils faire honneur à nos cartes graphiques qui, à elles seules, valent 2 Xbox ? Est-ce que ça sera jouable au clavier ? Dieu quel suspense, je tremble comme une feuille, je n'en peux plus, j'ai perdu le contrôle de mon corps et de mes émotions, vite, la réponse.

J'aime bien cette photo d'écran, elle me rappelle mes vacances à La Clusaz quand j'étais petit.



GENRE
Course de bagnole

ÉDITEUR
Codemasters

DÉVELOPPEUR
Codemasters Grande-Bretagne

SORTIE PREVUE
Juin 2003

COLIN MCRAE 3



Évidemment, cette sortie de route, je l'ai fait totalement exprès, c'était pour vous montrer le rendu de la flotte.



La Colin Touch

Cette nouvelle édition va nous proposer 8 rallyes et 56 spéciales à bord de 16 voitures différentes, dont un bon paquet devra être débloqué. Voilà pour les chiffres. Cette fois-ci, il n'y aura plus de mode Arcade introduit dans le précédent opus, on ne courra jamais aux côtés d'autres bolides. Tout se fera en solitaire, on luttera contre le chrono comme ça se passe dans les vrais rallyes. Je vous passe la litanie des différents modes de jeu, rien de révolutionnaire à signaler de ce côté-là, pour en venir directement à ce qui intéresse tous les vrais fans de la série : les sensations de conduite. Colin McRae 3 devrait opérer un retour aux sources en étant un peu moins simulation que le second volet de la série. On retrouvera plutôt l'équilibre très subtil du premier épisode, disons 60 % simulation et 40 % arcade. Les voitures se prendront en main très facilement, on pourra les faire déraper, les faire partir de l'arrière et maîtriser les transferts de masse sans avoir besoin d'un BAC+15 en pilotage extrême. La « Colin Touch » se ressentira tout de suite, les habitués ne seront pas déçus. Nous n'avons pas pu tester la bête avec un bon gros volant Force Feedback (le jeu passait mystérieusement à 0,001 image par seconde dès qu'on activait le périphérique), en revanche nous pouvons d'ores et déjà vous dire que les contrôles

au clavier seront excellents. Sur cette bêta-version, la voiture avait peut-être une légère tendance à survirer, mais rien de grave, on s'adapte en 10 minutes et le pilotage devient alors un vrai régal. Pour tout vous dire, je n'ai pas eu de sensation de conduite aussi bonne sur un jeu de rallye depuis Screamer, qui doit remonter à 8 ans...

Fiat Punto contre Subaru Impreza

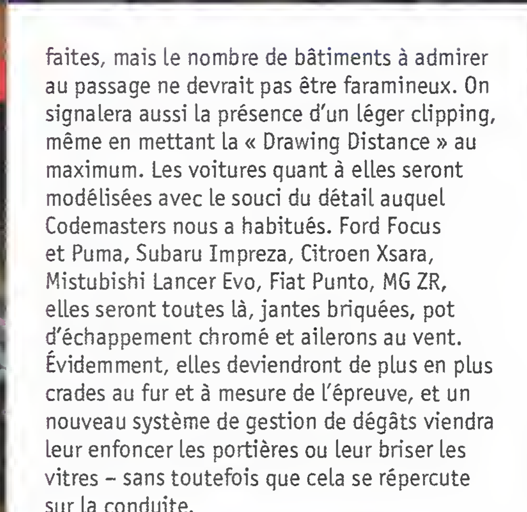
L'autre gros point fort de Colin McRae 3 sera certainement la qualité des spéciales proposées. Les gars de Codemasters commencent à maîtriser le sujet, et le résultat semble être à la hauteur de ce qu'on pouvait espérer. Ça grimpe, ça descend, les virages alternent efficacement entre la gentille courbe et l'épingle bien fourbe, la route n'est jamais ni trop étroite ni trop large... Pour comparer, je me suis refait un coup de Rallisport Challenge, et il n'y a pas photo, les tracés de Colin McRae 3 sont nettement plus techniques et plus variés. En ce qui concerne les décors, il ne faudra pas vous attendre à quelque chose d'extraordinaire. La 3D devrait se situer dans la bonne moyenne, sans que nous nous extasiions pendant des jours sur le niveau de détails des bords de route ou la qualité des textures. Les paysages sont plutôt jolis, avec de nombreux styles différents (voir l'encadré « La coalition du Rallye »), les forêts sont bien faites, mais le nombre de bâtiments à admirer au passage ne devrait pas être faramineux. On signalera aussi la présence d'un léger clipping, même en mettant la « Drawing Distance » au maximum. Les voitures quant à elles seront modélisées avec le souci du détail auquel Codemasters nous a habitués. Ford Focus et Puma, Subaru Impreza, Citroen Xsara, Mistubishi Lancer Evo, Fiat Punto, MG ZR, elles seront toutes là, jantes briquées, pot d'échappement chromé et ailerons au vent. Évidemment, elles deviendront de plus en plus crades au fur et à mesure de l'épreuve, et un nouveau système de gestion de dégâts viendra leur enfoncer les portières ou leur briser les vitres – sans toutefois que cela se répercute sur la conduite.



Les spectateurs seront encore en 2D. Les spectateurs 3D ne sont pas prévus avant Colin McRae 18.



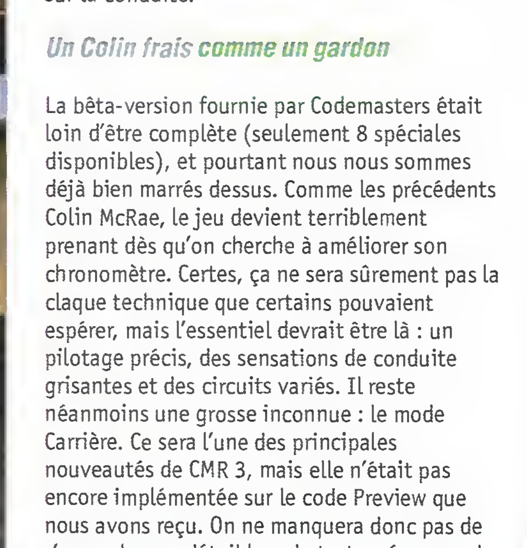




Un Colin frais comme un gardon

La bêta-version fournie par Codemasters était loin d'être complète (seulement 8 spéciales disponibles), et pourtant nous nous sommes déjà bien marrés dessus. Comme les précédents Colin McRae, le jeu devient terriblement prenant dès qu'on cherche à améliorer son chronomètre. Certes, ça ne sera sûrement pas la claque technique que certains pouvaient espérer, mais l'essentiel devrait être là : un pilotage précis, des sensations de conduite grisantes et des circuits variés. Il reste néanmoins une grosse inconnue : le mode Carrière. Ce sera l'une des principales nouveautés de CMR 3, mais elle n'était pas encore implémentée sur le code Preview que nous avons reçu. On ne manquera donc pas de s'y pencher en détail lors du test, prévu pour le prochain numéro.

Ackboo





Allez hop, tous en selle. Un nouveau jeu de vélo sur PC et c'est Rustine qui s'y colle. C'est reparti, avec le printemps refleurissent les courses et autres championnats cyclistes. Et pour ceux qui sont plus musclés de l'index que des mollets, Cycling Manager 3. Sautez dans votre cuissard bien rembourré et installez-vous confortablement devant votre écran, ça va commencer...



Là, c'est l'arrivée sur les Champs-Élysées... point d'effroi, l'Arc de Triomphe devrait être implémenté sur la version finale.

Âme de manager ou de coureur ?

Cycling Manager 3 - Saison 2003/2004 reprend le schéma des 2 premiers opus, mais en tout plus beau, plus pratique et plus complet. On démarre sur une interface simple et accueillante. Les écrans suivants sont agrémentés de liens hypertextes et d'info-bulles cruellement absentes la saison dernière. Vient ensuite le moment de choisir entre 4 modes de jeu solo ou multijoueur. Le mode Carrière est le mode le plus complet du jeu et vous permettra de devenir un gestionnaire émérite ou un raté de la finance. En effet, on vous offre de manager de A à Z une équipe renommée ou nouvelle venue sur la durée, avec des objectifs à atteindre toujours plus nombreux, des contrats plus simples à négocier, des entraînements à répartir et un budget à gérer, avec cette fois-ci la possibilité d'emprunter de l'argent, mais pas plus de 3 fois, hein, faut pas exagérer.
Si la phase management n'est pas votre tasse de thé et que vous avez hâte de vous retrouver la tête dans le guidon, les 3 autres modes plus « arcade » vous conviendront mieux : vous participerez directement aux courses, tours et étapes en temps réel.
Quelque 180 cyclistes par course sur les mille coureurs seront disponibles dans CM3 et pédaleront lors des 180 étapes jouables implémentées dans le jeu. Toujours plus réaliste, Cycling Manager 3 profite cette fois-ci du support de presque tous les partenaires officiels qui ont permis l'utilisation des maillots multicolores, équipements et vrais noms des coureurs. On retrouvera ainsi 38 équipes officielles sur les 40 équipes présentes dans le jeu, réparties en 2 divisions. De plus, on pourra, au cours du jeu, débloquer de nouveaux équipements et customiser sa machine pédalante avec des roues, cadres, casques, adaptés au profil de l'épreuve pour que notre équipe soit toujours plus performante.



Observez ce formidable lancer des vélos lors d'une accélération.

GENRE
Simulation de cyclisme

ÉDITEUR
Focus Home Interactive

DÉVELOPPEUR
Cyanide Studio

SORTIE PRÉVUE
Fin juin 2003

CYCLING MANAGER 3



Traversée montagnarde.

Des paysages presque bucoliques

Au niveau des graphismes, Cycling Manager 3 a encore fait des progrès et... devra encore en faire. Cette fois-ci, les environnements sont plus étoffés et diversifiés, les seconds plans plus détaillés, on traverse des forêts, des rivières ; des panneaux de signalisation jalonnent le parcours, des inscriptions sur la route encouragent les coureurs, il ne manque plus que le fameux diable et sa fourche bondissant au passage des coureurs du Tour de France. Les spectateurs sont maintenant en 3D et ne tournent plus le dos aux cyclistes comme précédemment, une vraie révolution

Brioches-La Boulangère en pleine traversée du désert.





malheureusement incomplète car ils sont toujours aussi peu nombreux – à croire que le Tour n'intéresse plus que 3 péquenots – et l'arrivée dans des villes au décor monotone et quasi désertes où tous les coureurs viennent s'encastrer les uns dans les autres donne presque envie de pleurer. Cependant, à leur décharge, les spectateurs ne sont désormais plus aussi statiques, et se donnent la peine d'encourager à force tours de bras les coureurs qui défilent sous leurs yeux et même de les photographier. Ah un peu d'ambiance. Des monuments devraient être également implémentés sur la version finale. Et peut-être aurons-nous droit à quelques vaches dans les prés ?

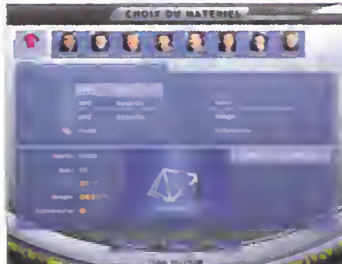
T'as le look Moreau

Les coureurs sont plus finement modélisés : ils présentent désormais 5 à 6 positions différentes en cours d'épreuve : tête baissée lorsqu'ils sont fatigués, position de sprint, vélo qui oscille à droite et à gauche quand le coureur se lance dans une accélération, comportement adapté à la descente, signes de victoire à l'arrivée. Les sensations de course sont vraiment très bien rendues, on a l'impression d'y être, cet aspect-là du jeu est vraiment sympa.
Les tracés des courses sont réalistes puisqu'ils reprennent ceux des vraies épreuves de la saison 2003/2004. Le profil de l'étape peut être affiché en haut de l'écran, ce qui est très pratique pour savoir combien de kilomètres nous séparent encore de l'arrivée, du prochain sprint intermédiaire ou du sommet fatidique. Les pneus des vélos ne sont plus increvables et les chutes sur la clavicule font toujours aussi mal, ça je peux en témoigner, mais le valeureux coureur sera immédiatement assisté par les voitures de courses ou la fameuse voiture jaune Mavic, pas comme les pôvres cylos du dimanche.

180 CYCLISTES ANIMÉS INDÉPENDAMMENT SONT AFFICHÉS SIMULTANÉMENT À L'ÉCRAN.


Les piétons s'envolent d'enthousiasme.


Traversée forestière.



Traversée citadine aux décors peu reluisants.

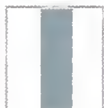


Mieux qu'à la télé

Chaque coureur est très précisément défini par ses performances dans 12 caractéristiques (plaine, contre-la-montre, sprint, résistance, descente, etc.) qu'il pourra développer au gré des entraînements et épreuves. Lors des courses qui se déroulent sur une vingtaine de minutes, l'état de forme d'un coureur de votre équipe est représenté par des barres « jauge » qui vous permettent de déterminer si le champion est au bord de la crise cardiaque, de la fringale ou de l'abandon et ainsi de gérer son effort en conséquence. Vous pouvez distribuer 8 ordres stratégiques à une partie ou à l'ensemble de votre équipe : relais infini, contre-attaque, sprint, se placer en position d'attaque, rester dans le peloton ou tout simplement effort libre.
Enfin, j'ai gardé le meilleur pour la fin, on pourra afficher jusqu'à 3 caméras pour maîtriser le déroulement de la course, encore plus fort qu'à la télé. Ainsi, il sera possible de suivre le peloton sur l'écran principal tout en gardant un œil sur les échappées et les retardataires.
Cycling Manager 3 en solo et multijoueur (absent de la bêta) s'annonce vraiment pas mal et réjouira certainement les amateurs du genre si les nombreux bugs, piétons volants, clipping et paysages troués, cyclistes roulant sur le bas côté, voitures dérapantes, sont corrigés pour la version test, et la sortie du jeu, qui devrait être disponible pour le centenaire du Tour de France.

Rustine





Il est doué Ang Lee, le réalisateur qui a été choisi pour le film « The Hulk ». C'est à lui que nous devons l'extraordinaire « Tigre et Dragon » ou, moins connu, « The Ice Storm », avec Sigourney Weaver et Kevin Kline. Il y a donc de bonnes chances pour que, pour la première fois de l'histoire du cinéma, un bon film « Hulk » soit enfin tourné ! Je ne sais pas si vous avez vu la bande-annonce, mais elle est plutôt sexy. Si vous êtes curieux et que vous avez une ligne haut débit, ça se télécharge ici : www.thehulk.com/video_teaser_fr.html. Maintenant que j'y pense, je n'arrive pas non plus à me souvenir d'un seul jeu honorable tiré de la licence Hulk. Vivendi Universal va-t-il réussir un doublet gagnant là où tous les autres se sont cassé les dents ? C'est bien possible. J'ai eu le privilège de rester une bonne heure en tête-à-tête avec la version PC de The Hulk et il se présente drôlement bien leur jeu.

Je rêve ou il manque Hulk ?







THE HULK

GENRE
Beat Them All

EDITEUR
Universal Interactive Studios

DÉVELOPPEUR
Radical Entertainment

SORTIE PRÉVUE
Juillet 2003





Le jeu est sponsorisé par Mountain Dew, un soda qui n'est pas encore arrivé chez nous pour faire des générations d'obèses aérophagiques.

Comment il est vert lui

Le jeu se découpe en 2 types de séquences : celles où l'on incarne Hulk et celles où l'on joue ce gringalet de David Banner. Dans les niveaux consacrés à Hulk, c'est un Beat Them All. Il faut tout casser et péter des gueules. On arrache un pipeline pour s'en faire une massue. On chope une voiture ou un bout de mur pour les jeter sur ses assaillants. On écrabouille les pauvres avortons qui nous attaquent à coups de barils d'essence. On attrape un GI avec la même facilité que s'il s'agissait d'un Big Jim, on lui colle des baffes galactiques avant de l'utiliser comme bélier pour fracasser un mur. Les sensations de puissance sont aussi primaires que jouissives. On hurle en jouant, on insulte l'écran, bref, on prend son pied. Mais attention, le gameplay est extrêmement simple et vise avant tout le grand public. Les niveaux où l'on joue David Banner sont plus courts et ajoutent un poil de finesse à tout ça : ils servent de fil narratif sur fond de gameplay infiltration, saupoudré d'énigmes élémentaires. Graphiquement, la technologie du Cell Shading fait encore une fois des merveilles. Ça donne une patine B.D. très réussie aux cinématiques comme aux animations en temps réel du jeu. Miam... il me tarde de filer à nouveau de grandes baffes à tous ces avortons.

monsieur **pomme de terre**

Sorti des simulations de sous-marins, le monde du jeu subaquatique est pour le moins désert depuis l'extraordinaire Subwar 2050. Aquatic Tycoon est, oh surprise, une simulation de base subaquatique. On y construit des bâtiments dans un environnement a priori hostile, on y repousse des vagues d'ennemis mécontents de notre réussite financière, bref, rien qui sorte de l'ordinaire.
L'un des seuls reproches que l'on puisse faire à AC est son côté un peu humoristique. C'est une sorte de maladie qui frappe les Tycoons depuis





La centrale électrique, un bâtiment utile qui prend la tête aux poissons

GENRE
Gestion abyssale/ simulation des profondeurs

EDITEUR
Nobilis France

DÉVELOPPEUR
Anarchy Enterprises États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Juillet 2003

AQUATIC TYCOON

Theme Hospital où les petits personnages « rigolos », les événements « un peu délires » servent généralement de cache-misère ou de palliatif au manque d'imagination ou de talent. Ici, au contraire, le gameplay est assez intéressant et le moteur graphique affiche sans honte un environnement impressionnant. Alors qu'est-ce qui les empêchait de faire de ce jeu un Abyss Simulator ou un pendant sous-marin de Sim City ? Le manque d'imagination sans doute.

Châteaux de sable

La construction réserve parfois quelques mauvaises surprises. À chacun des bâtiments est associé un facteur qui influence diverses variables telles que le succès touristique ou le respect de la faune marine. En fait, ne comptez pas voir un ballet de dauphins saluer l'inauguration de votre nouvelle plate-forme pétrolière. Être architecte subaquatique, c'est l'enfer : non seulement il faut jouer avec la résistance des matériaux aux lames de fond et à l'oxydation en cas de sur-salinité mais en plus, il faut demander leur avis à ces saletés de poissons. Pour ceux qui veulent arrondir leur fin de mois à peu de frais, il y a la chasse aux



L'un des 25 personnages débiles que l'on pourra incarner.



La base civile, à quelques mètres de profondeur, est le premier élément à construire pour commencer notre ville.





Un Atlantidéen monté sur son poisson va attaquer ma base avec sa petite lance.

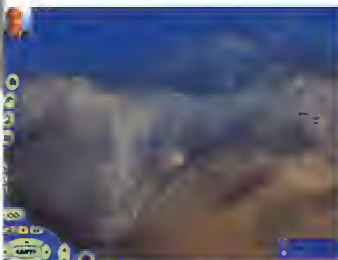


Saint-Atlante. Le saint patron de tous les maquereaux.

trésors. Ça a l'air facile : on se balade sur la carte et dès qu'on repère un coffre, on peut le forcer pour voir ce qu'il recèle. Les biens de valeur (ou non) que l'on pourra y trouver se vendront sur le marché. À l'usage, on s'aperçoit que quelques coups de pelleteuses à gauche et à droite nous révèlent parfois des surprises enfouies à quelques mètres sous le sable. Le danger, bien sûr, est de transformer notre joli récif en relief lunaire, mais quand on aime le fric, on ne compte pas.

SeaQuest

Les scénarios et campagnes sont très nombreux. On y voit la plupart des challenges que l'on trouve dans les autres jeux du genre : des objectifs financiers à remplir mais aussi quelques missions plus écologiques, donc forcément moins passionnantes comme tout ce qui touche à l'écologie d'ailleurs. Le mode Construction Libre, lui, est fort sympathique et arrive à varier les plaisirs d'une partie à l'autre pour peu que l'on incarne des personnages différents à chaque fois. Ceux-ci sont assez stéréotypés et possèdent chacun des bonus et désavantages qui influenceront plus ou moins le jeu. Ah oui, on peut choisir de se glisser dans la peau d'une pieuvre, ce qui ravira les passionnés d'invertébrés qui nous lisent chaque mois, avec une fidélité jamais démentie jusqu'ici. Que serait un Sim-machin sans



Un terrain un rien trop anguleux, mais qui recèle souvent de nombreux trésors.

Nos amis les baleines qu'on pourra attirer en construisant des ... manègus pour baleines.



catastrophes naturelles ? À l'instar des jeux de Maxis, on pourra déclencher, ou plus simplement subir, des tas de catastrophes naturelles, ou non, mais aussi des vagues de pollution bien méritées.

C'est beau, c'est de la 3D

Comme pour les Tycoons les plus modernes, on a la bonne surprise de découvrir un moteur 3D. Si dans la bêta reçue celui-ci n'était pas extrêmement fluide, il a au moins l'avantage de mettre en valeur l'environnement. L'interface d'Aquatic Tycoon est simple, simpliste diraient certains. C'est sûr que sorti des menus de construction, on ne trouve pas des millions de pages consacrées aux statistiques diverses. On aurait aimé par exemple pouvoir bénéficier de données et d'historiques plus complets sur les stocks, une page récapitulant tous les gisements et en même temps leur potentiel. Il y a tout de même une idée originale : le combat à la première personne. En cas d'attaque (de la part par exemple de ces saletés d'Atlantidéens jaloux), il sera possible de se glisser à l'intérieur de la base militaire et de ses canons, voire même dans les tourelles ou armes à ultrasons que l'on aura construites auparavant.

Bob Arctor



Ce merveilleux bâtiment ne coûte que 12 000 credits. Argh, « langousto m'a tuer. »



Les amateurs de jeux de stratégie temps réel historiques avaient déjà pu apprécier American Conquest. Après Cossacks, et en attendant Napoleonic Wars (Cossacks 2), American Conquest nous proposait de revivre la grande aventure de la conquête des Amériques, vue au travers des nations européennes et indigènes. S'agissant d'un jeu de stratégie temps réel, on retrouvait les ingrédients du genre : découverte du terrain, exploitation de ressources, construction de villes, développement de technologies, combats... Mais le titre de GSC apportait aussi une spécificité : la gestion d'armées réalistes. Pour la première fois dans un jeu, on commandait un grand nombre d'unités sur le champ de bataille. American Conquest affichait près de 16 000 unités simultanément. Grâce à un système de groupes et de formations, le petit général en herbe pouvait diriger ses escouades d'un coup de trique sur le mulot. Ce qui donnait lieu à de sacrées escarmouches. Avec Fight Back, les développeurs ukrainiens de GSC reviennent à la charge. Fight Back sera un stand alone qui ne nécessitera donc pas la version originale du jeu.

Quel bonheur de pouvoir aligner ses troupes en rang d'oignons avant de les envoyer à la castagne par poignées de 100.





GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
CDV

DEVELOPPEUR
GSC

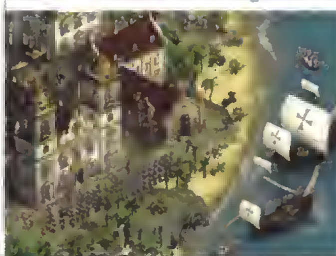
SORTIE PRÉVUE
Juillet 2003

AMERICAN CONQUEST FIGHT BACK

On y trouvera une brochette de campagnes variées nous mettant alternativement dans la peau des conquérants et des défenseurs du Nouveau Monde. Au travers de 8 campagnes s'étendant sur une large période allant de 1492 à 1804, on sera au premier plan pour revivre en direct la colonisation de l'Amérique du Nord et se gaver de panse de bison farcie. On pourra partir à la recherche du mythique Eldorado dans les jungles de Colombie lors de la campagne allemande. Ou bien participer au siège de Tenochtitlan par les conquistadors espagnols. Cela ira de la résistance des peuples mayas et aztèques face à l'envahisseur, en passant par les tribus indiennes aux prises avec les Russes ou les Anglais. On verra apparaître 5 nouvelles nations jouables (Allemagne, Russie, Haida, Portugal et Hollande). Ce qui portera à 17 le nombre de nations en présence. En plus de ces campagnes, les nouveaux venus pourront se faire les dents grâce à un tutorial composé d'une dizaine de missions d'entraînement. Les missions des campagnes, au nombre de 25, pourront aussi être disputées en solo. Parmi les nouveautés, on trouvera une dizaine de missions en mode Champ de Bataille. À la demande des fans, ce mode de jeu a été conçu pour ceux qui préfèrent le combat à la gestion. Sur ces cartes, nul besoin de développer son armada pendant des heures avant de pouvoir se jeter dans le feu de l'action. Ces missions permettront de rentrer directement dans le vif du sujet, sans phase de développement préparatoire, que ce soit en solo contre l'ordinateur ou en multijoueur. Pour ce qui est du gameplay, on devrait retrouver les spécificités de la série. Ainsi le moral des troupes sera influencé par les victoires et les défaites. On gérera le ravitaillement, l'équipement et la paie des mercenaires. En plus des troupes déjà aperçues dans American Conquest, on trouvera 50 nouvelles unités. Les cartes sont parties pour être gigantesques, comme à l'accoutumée (30x20 écrans en 1024x768). Enfin, car c'est l'aboutissement ultime d'un STR, le mode multijoueur permettra à 7 joueurs de s'affronter en réseau local ou sur Internet. Avec, là aussi, tout plein d'options pour assouvir les fanas du genre.

iansolo

Chaque nation a son propre style architectural : ici les Portugais...









Lors des combats au tour par tour, on passe en vue isométrique.



Il y a très longtemps de cela, le monde était régi par la magie. Les mages, nombreux et puissants, régnaient sans partage. Mais un jour, les choses changèrent et la terreur s'installa. Des troupes de soldats disparurent et parfois même des colons. Chargé d'enquêter sur ces événements mystérieux, Artemian, un mage novice est envoyé sur les lieux. Peu à peu, il découvre des faits étranges qui le conduiront bien au-delà de ce qu'il pouvait imaginer. Tadadzoin ! Développé par Mayhem Studios, un développeur slovaque, Empire of Magic est un jeu de rôle et de stratégie, avec des combats résolus au tour par tour. Sur le papier, la chose annonce fièrement « une grande variété d'unités, des tonnes de sorts aux effets impressionnants, au-delà d'une histoire linéaire, de nombreuses quêtes parallèles. » C'est beau, un dossier de presse. Mais quand on installe Empire of Magic, la réalité dépasse la fiction. Empire of Magic, c'est un peu le grand frisson de la honte. Malgré une musique épique et une volonté des développeurs de créer un jeu original, en découvrant la bête, on a l'impression de



GENRE
Stratégie au tour par tour

EDITEUR
Nobilis

DÉVELOPPEUR
Mayhem Studios

SORTIE PREVUE
Juillet 2003

EMPIRE OF MAGIC



La représentation en vue de haut n'est pas la plus esthétique possible.



Une sorte d'encyclopédie présente les différentes créatures du jeu.

revenir 5 ans en arrière. Que le grand Mamamouchi de la pige me prenne en miséricorde. Je vais donner ici un avis tranché sur Empire of Magic. Alors que c'est une bêta-version et non un test. Mais le monde a le droit de savoir…

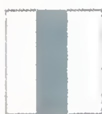
Le décor et les personnages sont représentés en vue de haut. Ce qui est probablement le mode de vision le moins sexy que l'on puisse trouver. On dirige les unités (mages, chevaliers, soldats, …) au tour par tour. On peut regrouper jusqu'à 3 unités dans un groupe de combat. Waoh ! Lorsqu'un combat démarre, on passe dans une vue 3D en perspective isométrique, encore plus moche que la vue de haut, si c'est possible. Malgré la grande variété de sorts annoncée, on reste pantois devant les faibles possibilités offertes : pas de placement des unités, de tours de renforcement, de tactiques de combat… Certes, le développeur annonce que les unités pourront être trimballées de long en large et acquérir de l'expérience au fur et à mesure de la progression dans l'aventure. Ainsi les héros pourront enrichir leurs livres de sorts au cours de leur fantastique épopée au pays de Tiers-Monde of Magic. Certes, on dispose d'une encyclopédie des monstres et créatures affrontés. On y découvrira tout plein de statistiques, tout droit sorties d'un manuel de Donjons & Dragons. Rhaa, mais mon Dieu ! que ce jeu est mal fagoté. L'interface est un modèle de non-lisibilité. C'est vraiment très faible. Si vous devez vous passionner pour un jeu de stratégie/rôle au tour par tour, nous vous conseillerons bien plus sérieusement la série des Heroes of Might & Magic de New World Computing qui présente la quintessence du genre. Allez, ne soyons pas rancuniers. On attend avec impatience En Mieux of Magic.

ian **solo**



Vaste boucherie des batailles de l'Antiquité.

CHARIOTS OF WAR



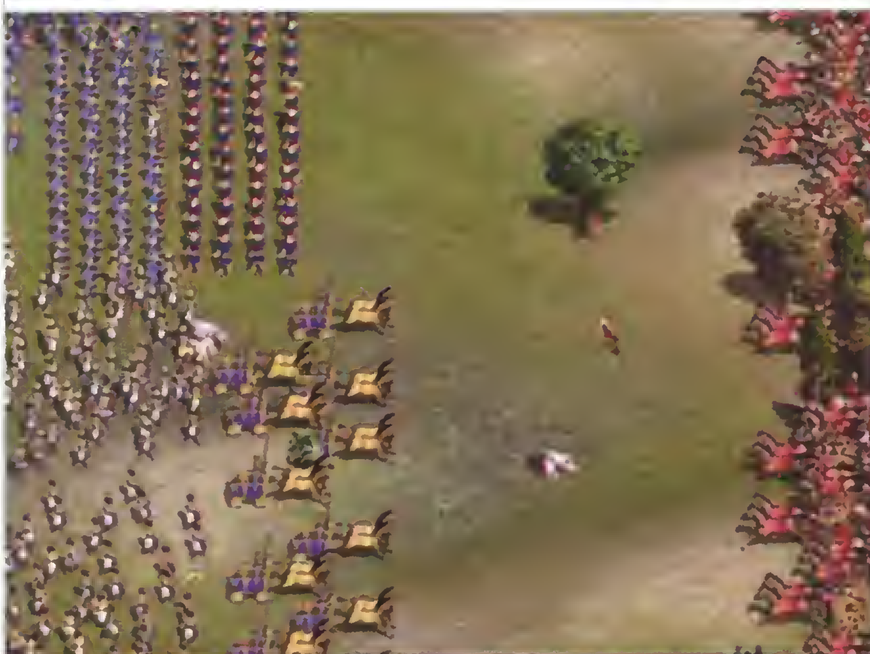
Il y a 4 000 ans, dans le croissant fertile du Proche-Orient, débutait l'aventure de la civilisation humaine. Déjà, de grands empires se disputaient l'accès aux matières premières de l'époque : l'eau et les terres fertiles. Ce n'est que plus tard qu'on a décidé de se mettre sur le pif pour le contrôle d'un truc noir, visqueux et qui ne se boit même pas, le pétrole.
Avec Chariots of War, Slitherine Strategies nous propose un jeu de stratégie au tour par tour. L'objectif : rendre notre nation la plus prospère possible en produisant des marchandises, en développant le commerce, en guerroyant contre les civilisations adverses. On aura le choix entre 58 nations. Il nous sera donné d'incarner les Égyptiens avec leurs fameux chars de combat, les Babyloniens équipés d'armures de bronze, les lanciers nubiens et leurs cris de guerre, ou même les Assyriens protégés derrière leurs murailles. La carte du jeu couvre tout le Proche-Orient, soit 164 cités et 80 avant-postes. Côté ressources, il s'agira de rassembler et d'échanger des matières premières avec les pays voisins. En bon gestionnaire, vous devrez sécuriser les lieux de production et accumuler les ressources en prévision des périodes de pénurie. À la manière d'un Age of Empires, Chariots of War sera doté d'un arbre d'avancement technologique. Pour assurer le développement de son peuple, on pourra acquérir de nouvelles techniques au cours de la partie. Il s'agira donc de construire des villes et de les améliorer. On édifiera des temples pour favoriser l'épanouissement de notre population, ce qui nous mettra à l'abri des révoltes. On aura à faire face à des catastrophes naturelles telles que tremblements de terre, inondations ou nuages

GENRE
Stratégie Wargame

ÉDITEUR
Strategy First

DÉVELOPPEUR
Slitherine Strategies

SORTIE PRÉVUE
Juillet 2003





Si c'est pas mignon tous ces chars égyptiens bien alignés avant le combat.



Gestion de ressources et commerce seront les deux mamelles de Chariots of War.



de sauterelles dévoreuses de récoltes. Ah là là ! les sept plaies d'Égypte. Comme dans tout jeu de stratégie/gestion qui se respecte, il s'agira de gérer la population, l'approvisionnement en nourriture mais aussi de s'occuper du recrutement militaire, de créer des garnisons pour défendre son territoire et de partir en guerre. Chariots of War devrait offrir des possibilités diplomatiques intéressantes.
On pourra envoyer des émissaires chez nos voisins. Et, en bon négociateur, il y aura une commande pour décapiter les diplomates envoyés par l'adversaire. Une trentaine d'unités militaires différentes sera sur le terrain de batailles résolues en temps réel. Au vu de la version bêta, je ne devrais pas trop m'avancer en vous avouant que Chariots of War n'est pas le jeu qui révolutionnera le genre.
La réalisation en 2D est classique, pour ne pas dire dépassée. Il n'y a pas de mode multijoueur de prévu. Plus inquiétant : la gestion de la souris, complètement buggée dans cette pré-version.

iansolo

HALO

GENRE
Shooter

EDITEUR
Microsoft Games

DÉVELOPPEUR
Microsoft Games

SORTIE PRÉVUE
Été 2003

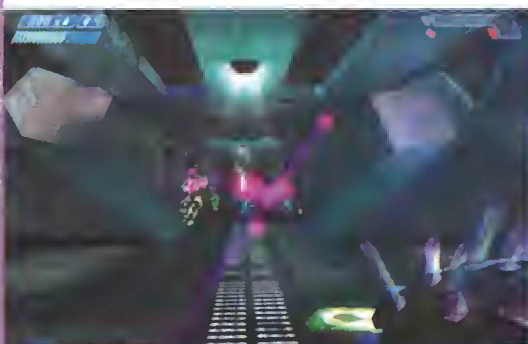


Des paysages bien anguleux comme on les aime.

On annonce Halo multi comme étant particulièrement boisé.

L'histoire d'Halo est un peu chaotique : mis au point par un développeur Mac (Bungie), racheté par Microsoft à la surprise générale, celui-ci devait, à la base, sortir en même temps sur ordinateur et console. Seulement, les pontes de la firme de Redmond (qui avaient fort intérêt à ce que leur Xbox dispose d'un produit exclusif très fort pour lancer les ventes) avaient repoussé la sortie PC aux calendes grecques, voire même chez les Grecs tout court.
Mais contre toute attente, et surtout la nôtre, il semblerait que ce soit pour très bientôt. Après avoir cru que le projet avait été purement et simplement abandonné, le voilà qui déboule en plein E3, comme un ouf malade. En fait, il est développé par GearBox Software, les responsables de Half Life Blue Shift, et de quelques autres trucs peu glorieux.
La conversion transforme au passage les graphismes basse résolution de la Xbox en quelque chose de potable pour nos moniteurs, elle rajoutera aussi un gameplay compatible souris et quelques effets de ci et de là. Mais la plus grande innovation est certainement le mode multijoueur qui a été implémenté au passage. Seul regret (si cela se confirme), un mode Coopératif qui était prévu au départ et qui semble avoir disparu afin de conserver l'I.A. dans le jeu réseau. On trouvera quand même 6 cartes développées pour les deathmatch, avec 3 nouveaux véhicules et une nouvelle arme pour faire bonne mesure. Selon nos compères qui viennent de nos téléphoner de l'E3, les terrains devraient être assez immenses. Bon, reste à savoir la tronche qu'aura au final un produit oublié et qui a en principe pris un sacré retard par rapport à ses petits camarades de jeux. Non, c'est vrai, matez les vidéos d'Half-Life 2, de Deus Ex 2 et de Doom 3, puis celles d'Halo, et priez bien fort. Techniquement par contre, on note un certain modernisme puisqu'il sera entièrement compatible avec DirectX 9 et un son 3D EAX.

Bob Arctor



Un look général qui n'est pas sans rappeler celui de Giants.



INDYCAR SERIES

GENRE
Formule 1 ricaine

ÉDITEUR
Codemasters

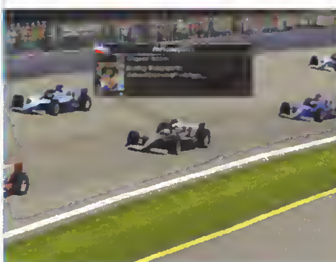
DÉVELOPPEUR
Brain in a Jar Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
Juin 2003

Au même titre que le football américain, le NASCAR ou le tir à l'arme automatique dans les écoles primaires, l'IndyCar fait partie de ces sports très populaires chez les Ricains mais fort heureusement plus confidentiel chez nous. C'est l'équivalent yankee de notre Formule 1, adapté à l'esprit de là-bas : pas de circuits alambiqués, de chicanes subtiles ou de devers traîtres, simplement de bons gros ovales bien plats et bien lisses, les mêmes que ceux utilisés en NASCAR. Du coup, excepté lorsque Fishbone est pressé de rentrer chez lui dans sa M3, l'IndyCar est le sport mécanique le plus rapide du monde, puisque les voitures y dépassent régulièrement les 350 km/heure. D'ailleurs, j'en profite pour signaler à nos amis de la maréchaussée que s'ils se postent sur la N118 à hauteur des Ulis sur les coups de 3 heures du mat', ils risquent de faire le high-score de l'année au radar (ndfish : t'inquiète pas, c'est déjà fait...). Enfin bref, je ne dénonce personne (ndFish : t'aurais fait un carton sous Vichy, mon gaillard).



Durant les courses très longues, pour éviter de jeter le PC par la fenêtre après s'être fait caramboler au bout de 80 tours, une option permettra de sauvegarder en faisant un passage aux stands.





Quatre caméras seront disponibles, 2 vues intérieures pour les intégristes et 2 vues extérieures, plus pratiques, qui permettront notamment d'éviter les touchettes avec les voitures se trouvant juste derrière.



L'impression de vitesse sera excellente, aidée en partie par la grande fluidité du moteur 3D.



Simulation, mais pas trop

IndyCar Series disposera bien sûr d'une belle et coûteuse licence qui lui permettra d'afficher les 28 meilleurs pilotes de la discipline, les 18 écuries et les 14 circuits officiels de la saison. Dans ce sport, contrairement à notre Formule 1, toutes les voitures sont identiques, il faudra donc faire la différence avec les 11 réglages mécaniques. Afin d'en comprendre toutes les subtilités, un mode d'apprentissage est prévu, le Master Class, durant lequel une sommité de la discipline expliquera en détail tous les aspects de la course. Quatre autres modes de jeu sont prévus : Quick Race, IndyCar Series (saison complète), Indianapolis 500 et l'inévitable mode multijoueur. Une fois en course, il faut s'attendre à une simulation un poil moins hardcore que les titres les plus pointus. Trois niveaux de réalisme seront disponibles, et seul le plus balèze devrait donner un peu de fil à retordre aux vétérans de la simulation automobile. Pour vous donner un point de comparaison, le moteur physique sera par exemple nettement plus tolérant que celui de NASCAR 2003. Le pilotage, clavier ou volant, se maîtrisera en quelques tours, les erreurs de trajectoire se corrigeront assez facilement et la voiture ne partira pas en vrille à la moindre touchette. Sans tomber dans l'arcade, IndyCar Series sera donc très accessible et facile à prendre en main, ce qui n'est pas vraiment étonnant quand on sait que le titre a été développé aussi bien pour PC que pour consoles. Au niveau graphique, là aussi la comparaison avec NASCAR 2003 s'impose puisque ce seront les mêmes circuits. Le jeu de Papyrus prend nettement l'avantage, IndyCar sera moins ambitieux que son rival, aussi bien dans la modélisation des pistes que celle des bagnoles. Cela restera toutefois assez beau et surtout beaucoup plus fluide que NASCAR 2003, qui avait tendance à demander une bécane de combat pour tourner à 30 fps avec tous les détails au maximum. Bref, IndyCar devrait se positionner sur un créneau moins élitiste, plus abordable et plus grand public que son concurrent direct. Ça devrait nous donner un bon petit jeu de course très fun à jouer, pour ceux bien sûr qui supportent de tourner en rond pendant 2 heures.

ackboo





Le jeu est entrecoupé d'animations flash pas très belles.

STARSKY ET HUTCH

GENRE
Zebra 3

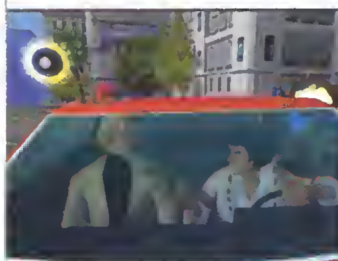
EDITEUR
Empire Interactive

DÉVELOPPEUR
Minds Eye Production

SORTIE PRÉVUE
Fin juin 2003

Fut une période où j'avais un chien jaune qui s'appelait « Hutch »... Il était con ce chien. Parce qu'il désobéissait tout le temps, et surtout parce que j'avais toujours la flemme de lui mettre une laisse, je passais mon temps à lui gueuler dessus, en pleine rue comme ça : « HUTCH ! »... Tout le monde se retournait, symptomatiquement, en demandant : « mais il est starsky ce chien ? » (ndlr : « mais il est à qui ce chien », non parce que là, c'était pas évident quand même). Tout cela était bien normal dans le milieu des années 80, période pendant laquelle TF1 passait en boucle les épisodes de la série « Starsky et Hutch » tous les samedis et surtout les dimanches (c'était ça ou Jacques Martin). « Starsky et Hutch » est à la télé, ce que « Jacob et Delafont » est aux toilettes (ndlr : d'autres auraient choisi Donald Cardwell et Roger Harth, enfin, je dis ça...) : un duo mythique et incontournable. Le premier épisode de cette série date de 1975, et pendant toute son existence, le duo de flics le plus célèbre du paysage audiovisuel dominical de France aura juste tout fait (sauf aller dans l'espace, et passer dans le monde du jeu vidéo). Pendant que le long métrage est en train de préparer sa sortie sur les écrans géants, Empire Interactive nous annonce que le jeu vidéo va enfin sortir sur nos PC. Quand je dis « va enfin sortir », je tiens à faire remarquer que cette formulation tient plus de l'enrobage journalistique, que de l'impatience vidéo-ludique propre à chaque joueur qui se respecte, et surtout qui respecte son loisir principal (ndlr : en plus, ça fait de la thune ce genre de phrases longues).

Donc, Starsky et Hutch arrivent sur PC... Bien que portant les noms des protagonistes de la série, le jeu aurait pu s'appeler « zebra 3 » dans la mesure où le joueur est invité à conduire la voiture rouge zébrée de blanc pendant à peu près tout le jeu. Celui-ci s'étend sur 19 missions dans lesquelles on arrête les gens en fonçant dans leur voiture, ou encore en tirant dessus (sur leur voiture, et pas sur eux ; il faut rester politiquement correct). Bon, nos héros seront bien présents, hein ! Starsky sera au volant, pendant que Hutch tirera ses coups par la fenêtre du bolide. Les deux lanceront toujours les mêmes vannes, et la version française que nous avons reçue nous a permis de constater que les doublages étaient proches du passable, option médiocre, mettant bien souvent par terre les blagues poussives de nos deux compères (ndlr : qui étaient d'ailleurs un peu lourds à force. Un peu comme moi qui n'arrête pas d'intervenir à tort et à travers, et qui compte bien ne pas s'arrêter là :-).



Le jeu Starsky et Hutch risque d'être un fabuleux voyage dans le temps. Non seulement on retourne dans les année 70s a travers la série, mais en plus, on a l'impression de jouer avec une PlayStation 1 (ndlr : et ben ça promet) !



En dehors de ça, Starsky et Hutch sera surtout une adaptation d'un jeu console vers nos PC. L'usage du paddle est donc chaudement recommandé et le système de sauvegarde sera un digne représentant de ce qui nous énerve le plus dans ce genre de produits transfuges. Le jeu aura une cosmétique très inspirée par la série, puisqu'on se tapera de la musique funk avec des guitares qui font « ouak-ouak » et les cinématiques seront des animations flash, dessinées façon comics des années 70, avec tout ce que ça comporte en matière de kitch et de couleurs qui font mal aux yeux (ndlr : un peu comme Interstate'76 ou GTA III ? Je vous l'avais bien dit que je reviendrai).

On ne sait pas trop ce que ça donnera pour le test, mais quelque part, on a tous très peur. On espère simplement que pour la musique du générique, ils ne nous colleront pas la version française de la série.

Pete **Boule**



A force de vouloir innover dans le genre du jeu de shoot, on a vu un peu de tout, et pas mal de n'importe quoi. Aussi, au lieu de nous offrir de la nouveauté nouvelle, les gens de Cauldron ont plutôt cherché à exploiter les bonnes vieilles recettes. Du coup, rien de tel qu'un bon vieux jeu de shoot pour se changer les idées. Tenez, là, en ce moment, c'est pas la forme. Je m'engueule avec tout le monde (enfin, je m'engueule toujours avec tout le monde, mais là, c'est plus que d'habitude), mes envies de meurtre reprennent le dessus, et j'ai beau exhumer mes vieux jeux de shoot, mes excès de mauvaise humeur ne disparaissent pas. Heureusement, j'ai pu me soigner grâce à Chaser... Pauvre de moi.

Chroniques martiennes

L'histoire se passe dans un futur plus ou moins lointain, vers l'année 2145. Chaser, c'est le nom du héros, se réveille la cervelle vide de tout souvenir. Pour retrouver des fragments de sa mémoire, il devra s'évader d'une station spatiale pénitenciaire, et se promener un peu partout sur Terre, et sur Mars, rendue respirable depuis peu. Au gré de ses infortunes, et de ses rencontres musclées avec ses ennemis, Chaser va s'apercevoir qu'il est plus ou moins mêlé à une histoire de rébellion martienne. On nage dans les thèmes abordés dans le jeu Red Faction, ou dans le roman (ainsi que le film dont il est tiré) « Total Recall ». Ici, les gains de mémoire se font à grands coups de rafales d'armes automatiques et les rencontres ne sont jamais tendres. Le jeu se veut d'action, et le fait est qu'on est servi.

CHASER

GENRE
Shoot

ÉDITEUR
Jowood

DÉVELOPPEUR
Cauldron

SORTIE PRÉVUE
Fin juin 2003





Sans avoir la variété de gameplay de No One Lives Forever, Chaser offre des phases de jeu très diversifiées.





Un effort graphique particulier a été fourni afin d'afficher des effets de reflets impeccables.

Fiction bâtarde

Comme dit plus haut, on se retrouve dans une intrigue taillée façon « Total Recall au pays de Red Faction ». L'action y est soutenue et le tir à l'idiot y est prédominant. Cependant, en dehors des considérations basiques que peut présenter n'importe quel jeu de shoot, on ne peut pas dire que l'histoire et le scénario se limitent à être de simples de prétextes. Bien que l'unité de temps soit bel et bien placée dans un futur lointain et glorieux durant lequel les planètes du système solaire deviennent des colonies, les procédés employés pour servir le gameplay font appel à un univers très contemporain. Ainsi, plutôt que de nous servir des armes futuristes qui tirent les lasers insipides, on a droit à un attirail très actuel, s'étendant d'un pistolet automatique Sig Sauer 226 au fusil d'assaut HK G11 à munitions « caseless » à flèches, en passant par un très classique M-16 ou encore un FAMAS made in France. Évidemment, dit comme ça, je vais sans doute passer pour un individu louche. Mais ces précisions sur les inventaires en matière d'armement en disent long sur le souci du détail qu'ont porté les développeurs à leur jeu (bien que ça ne tienne pas exclusivement dans l'attirail du personnage). De même, choisir d'armer les personnages du jeu avec des engins existants de nos jours permet de donner un côté très réaliste, et immerge d'autant mieux le joueur dans cette fiction. Ce genre de procédé a été par exemple très



utilisé dans des films comme « Total Recall », ou « Aliens » (Paul Verhoeven et James Cameron auraient pu équiper leurs personnages de fusil laser : l'effet aurait été « tarte » ; rien de plus oppressant qu'un coup de feu). Il en va de même pour les environnements terriens que traverse le héros. La majeure partie d'entre eux sont urbains ou se situent dans des bases militaires secrètes. Les architectures des lieux sont donc extrêmement classiques, et ne changent pas grand-chose de ce qu'un joueur de shoot a l'habitude de voir. Reste à savoir si ça ne lassera pas à la longue.

Danse classique et figure imposée

Les recettes utilisées pour le gameplay sont dignes de celles qu'on a vues dans Half Life, ce qui n'est déjà en soi pas si mal. Le joueur sera donc dans la peau de Chaser à la première personne. La plupart du temps, il défouraillera à tout va, tout en cherchant le switch lui permettant d'accéder à la suite de ses aventures. Les possibilités du personnage sont aussi limitées que celles de celui de Half Life. Là où le jeu s'affirme d'avantage, c'est à travers la diversité de l'attirail transporté, et surtout à travers la taille des niveaux traversés. Ces derniers sont juste immenses, et permettent pas mal d'heures de trip bien rythmées par le son du canon, et celui des cris des (nombreux) ennemis agonisants. Toutefois, le jeu ne tombe pas dans les pièges d'un Serious Sam. L'intrigue y est prédominante, et bien qu'on soit loin d'un gameplay aussi diversifié que celui d'un No One Lives Forever, on est quand même surpris par la variété de celui de Chaser. La difficulté est assez bien dosée, et l'I.A. des ennemis, sans qu'ils soient des génies en puissance, surprend de mieux en mieux au fur et à mesure qu'on avance dans le jeu. On peut d'ores et déjà annoncer que la durée de vie de Chaser dépasse tranquillement la vingtaine d'heures et, au regard des niveaux, de leur architecture, des possibilités du personnage et de son attirail transporté, les parties multijoueurs devraient être à la hauteur, pourvu qu'il y ait plus de 10 participants par partie.

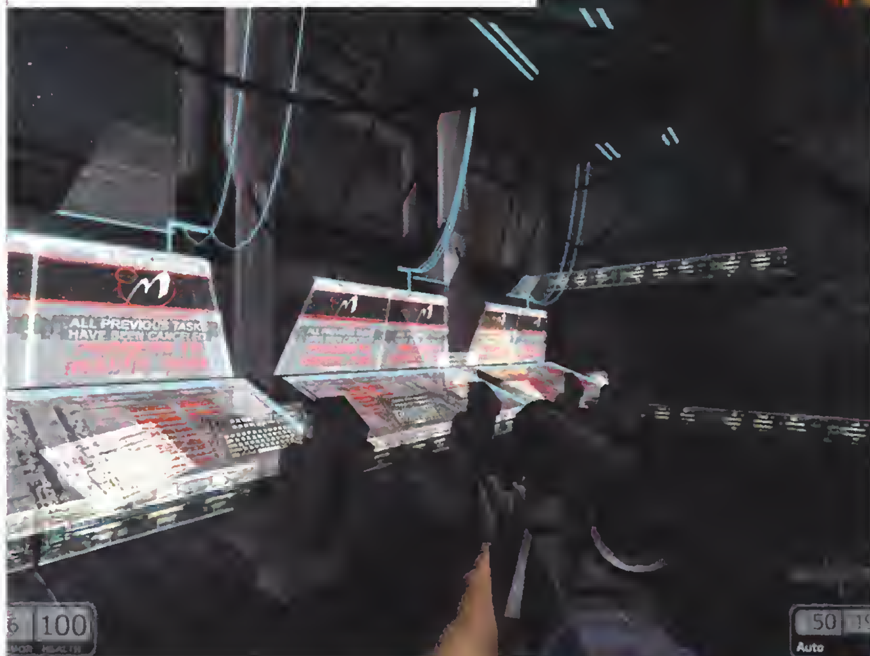
Cloak Device

Le moteur graphique du jeu porte le doux nom de Cloak NT. L'idée principale du bidule serait de rendre plus rapides les calculs d'affichage, surtout pour faire disparaître les éléments graphiques que le joueur n'est pas censé voir. En gros, cet aimable bazar serait, sur le papier, un procédé bien plus adapté pour les jeux de shoot et d'action. De ce qu'on a vu de l'animal, c'est vrai que les niveaux traversés sont vraiment grands, nous confortant davantage dans l'idée que le moteur fait preuve d'une grande souplesse, et ne bouffe pas trop les ressources de la machine. De même, certains passages peuvent voir s'afficher pas mal de personnages à l'écran. Il va sans dire que ce dernier point de détail nous intéresse particulièrement puisqu'il nous donne une idée de la quantité d'ennemis qu'on peut rencontrer en même temps. Cela dit, Chaser ne révolutionne pas grand-chose en matière de graphisme. Certes, les surfaces réfléchissantes sont très bien exploitées (jusque dans la flotte). Les personnages sont assez bien foutus dans l'ensemble et leur animation est bien plus que correcte. Les seules choses étranges rencontrées sont parfois des absences de décors, nous faisant tomber dans le vide, ainsi que des ralentissements incroyables dans le jeu. Gageons que tout rentrera dans l'ordre pour le test.

Pete Boule

Que serait un jeu de shoot sans son fusil de sniper. Dans Chaser, on peut sniper avec au moins 4 armes différentes.





La fiction présente dans Chaser est très bâtarde. Si on se perd dans des dédales high-tech, les armes et les ustensiles mis à disposition du joueur sont, eux, très contemporains.



CHASER

BETA VERSION



On peut dire que les développeurs se sont lâchés sur l'architecture.

GENRE
Gestion
EDITEUR
Indigo Pearl
DEVELOPPEUR
Deep Red
SORTIE PREVUE
Septembre 2003

Vu que l'on me traite de malade ainsi que de ludopathe à longueur de journée et que j'suis pas le dernier pour aller craquer de l'oseille au Casino, y fallait pas m'pousser pour aller jeter un œil sur ce nouveau jeu. Alors roule ma poule, j'ai dit banco. Je m'installe confortablement dans un siège, un verre de jus d'orange à la main, comme à une table de Black Jack, et je commence à mater les images de Vegas-Make it Big ! Hou là là, mais ça m'a l'air pas mal du tout cette histoire. Le décor n'est pas vilain et on peut se mouvoir à l'intérieur avec une grande facilité. Pour ceux qui ont joué à Casino Empire et Sim City, le décor ne pouvait bouger que sous 4 angles différents avec toujours la même vue de dessus. Alors que là, il n'en est rien, vous pouvez zoomer sur n'importe quelle partie de la carte et adopter l'angle de caméra qu'il vous plaît. L'éclairage ainsi que les ombres sont gérés en temps réel de sorte que vous pourrez voir vos avenues et vos bâtiments s'illuminer et briller de mille feux à la tombée de la nuit. À vous ensuite de faire en sorte que votre ville soit la plus belle afin d'attirer un maximum de monde et vous disposerez pour ça d'un arsenal impressionnant. Outre les casinos qui vous seront indispensables, vous pourrez créer toutes sortes de commerces, notamment des boîtes de striptease que vous pourrez gérer, mais n'espérez pas vous rincer l'œil car vous ne pourrez pas voir ce qui se passe

Y a intérêt à construire des centrales électriques béton pour faire fonctionner l'ensemble.



VEGAS-MAKE IT BIG !



Ça c'est vraiment le genre de jackpot que j'aimerais voir dans un casino.

à l'intérieur. Vous pourrez construire aussi des parcs d'attractions ainsi que des montagnes russes et il n'est pas exclu que vous pourriez en profiter avec une caméra embarquée. Mais venons-en à l'essentiel, les casinos. Là encore, vous devrez redoubler d'imagination pour en faire un lieu magique et les développeurs n'ont pas lésiné sur les moyens. Vous pourrez décorer les salles du sol au plafond et installer tous les jeux que l'on peut trouver dans un casino sur plusieurs étages, avec des tables de poker où les joueurs s'affronteront entre eux. Ce qui est bien naturel puisque c'est à Las Vegas que se déroule le championnat du monde de Poker dont la dotation s'élève à plus d'un million de dollars pour le vainqueur. Pour information, Patriiiiiiiiiick a déjà remporté ce tournoi ce qui n'est pas une mince affaire. Vous pourrez aussi disposer de montagnes de machines à sous et y attribuer un jackpot tel qu'une magnifique voiture de sport. Si vous arrivez à construire un casino de très grande classe, vous pourrez bâtir un aéroport privé afin que les clients fortunés y atterrissent avec leurs jets. C'est la méga-classe. Contrairement à Sim City, la gestion des personnages et de l'économie globale du jeu sont moins gigantesques ce qui, à mon avis, devrait rendre Vegas-Make it Big plus attrayant. On pourrait penser que vu la petite surface à gérer, on en a vite fait le tour. Pas si sûr. Mis à part la gestion des casinos, les commerces et les parcs d'attractions devraient vous demander pas mal d'attention. Bref, tout ça s'annonce pas trop mal, il ne reste plus qu'à attendre une version testable et espérons que celle-ci ne s'écroule pas comme un château de cartes au bout de quelques heures...

Capt'ain ta race...



SHUTTLE XPC







www.shuttle.com

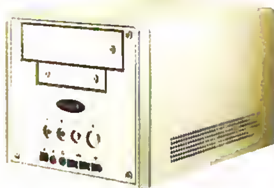
Sexy...   Très sexy !

SN41G2 SHUTTLE : Un mini-pc enfin à votre niveau !

XPC

Les objets que vous possédez reflètent votre personnalité dit-on. Et d'après vous, que penser d'une personne propriétaire d'un petit bijoux comme le SN41G2 SHUTTLE, qui sait allier puissance et beauté dans un même mini-pc ?

Le SHUTTLE SN41G2 est idéal pour les utilisations informatiques de la vie quotidienne. Intégrant le puissant chipset nForce2 de nVidia, ce XPC saura vous faire profiter des toutes dernières technologies disponibles. Tout comme un PC traditionnel, vous pouvez l'upgrader et ainsi faire de votre barebone Shuttle le PC de vos rêves.



Le meilleur spécialiste du Mini PC

SN41G2

- Support des processeurs AMD de dernière génération
- Chipset nVidia nForce2
- GeForce4MX intégrée, AGP8x et Dual VGA
- Double canaux DDR 200/266/333/400 Mhz
- Système de refroidissement heat-pipe « Cooling Engine »

Shuttle
Connecting Technologies
www.shuttle.com

Shuttle

PRODUITS DISTRIBUES PAR



49, Route Principale du Port
92631 Gennevilliers cedex

Tél. : 01 41 47 67 67
Fax : 01 47 94 34 70

www.morextech.com
E-mail : info@morextech.com



Informations détaillées, caractéristiques techniques et liste de revendeurs disponible sur notre site

Conflict : Desert Storm 2

Après le premier Conflict Desert Storm, qui s'est très bien vendu merci pour lui, l'équipe de Pivotal Games était partie sur un jeu à l'ambiance Seconde Guerre mondiale. Entre-temps, ce secteur est devenu complètement saturé et trop concurrentiel, Medal of Honor, BattleField 1942 ou encore Wolfenstein ayant placé la barre assez haut. Le projet original des développeurs anglais a donc été sagement annulé au profit d'une suite pure et simple de Desert Storm, reprenant exactement le même scénario. C'est donc dans les bottes poussiéreuses d'un soldat d'élite que nous allons une fois de plus arpenter le territoire irakien, en version 1991, afin de faire triompher la démocratie et les multinationales du pétrole. Le producteur du titre nous a affirmé, la main sur le cœur, que ses gars ont passé des journées entières à éplucher le moindre forum, le moindre test dans la presse spécialisée, afin de comprendre ce qui avait déplu aux joueurs dans le premier épisode pour corriger le tir. Autant vous le dire tout de suite, ce Conflict Desert Storm 2 sera donc très proche de son prédécesseur sur tous les plans, avec une tripotée de défauts en moins.

Oh, un jeu sur la guerre du Golfe. Les développeurs nous jurent que c'est un hasard du calendrier. Bien sûr. Un hasard qui devrait leur permettre de réaliser de beaux scores de vente chez les bouseux du Texas, grands amateurs de safari irakien. Enfin bref, oublions un instant ces considérations politico-marketing nauséeuses et concentrons-nous plutôt sur les vraies qualités ludiques du titre...

ackboo





Destruction de TRUCS irakiens

Comme dans le premier Desert Storm, on aura le choix d'incarner le SAS anglais ou la Delta Force ricaine pour une campagne d'une dizaine de missions. Au total, vous pouvez compter sur 15 à 20 heures de jeu, avec une limitation à 2 sauvegardes par mission. Le niveau de réalisme semble le même, c'est-à-dire qu'il ne faudra pas s'attendre à un Rogue Spear, mais à un jeu un poil plus arcade (il sortira aussi sur toutes les consoles) où les soldats pourront se manger 2 ou 3 rafales de kalachnikov sans crever. Pour les objectifs à atteindre, les programmeurs n'ont pas cherché l'originalité, il s'agira toujours de détruire des tas de trucs irakiens, de sauver des otages, de désamorcer des bombes, de voler des véhicules... Au passage, il y aura toujours la possibilité de conduire des jeeps, des camions ou des Bradley sur certaines missions, mais la grande majorité de l'action se fera quand même à pince (ndlr : coupante ?)... enfin, à pied (ndlr : de biche ?)... en marchant quoi. On avait reproché au premier Desert Storm le côté trop désertique de certaines maps, les développeurs en ont tenu compte et ce nouvel épisode privilégiera les combats urbains. Sur les 10 missions de la campagne solo, 7 se dérouleront au milieu de villes irakiennes, seulement 3 se feront au milieu des dunes. Voilà pour la présentation générale.



Oh mon Dieu, une arme de destruction massive ! Ah non, c'est juste un hélico.

Un petit CÔTÉ Desert Storm 1.5



À première vue, Conflict Desert Storm 2 ressemble énormément au premier épisode. L'équipe de Pivotal, satisfaite de son interface, n'y a absolument pas touché : on retrouve les icones des 4 soldats sur le côté gauche de l'écran, les petits symboles qui indiquent leur statut (en attaque, en mode Hold Fire, etc.). Il sera toujours possible de prendre le contrôle de chaque soldat en appuyant sur une touche, ou de leur donner des ordres de déplacement avec le curseur de visée. On est loin des possibilités tactiques de Operation Flashpoint ou du futur Hidden & Dangerous 2, mais l'interface aura le mérite d'être simple et claire, permettant ainsi au joueur de se concentrer facilement sur l'action. Au niveau des mouvements, rien à signaler à part la possibilité moyennement utile et assez salissante de faire des roulades latérales en rampant. Pour l'arsenal, on notera des petites nouveautés comme les grenades au phosphore, une arme cruelle et rigolote qui permet littéralement de mettre le feu aux soldats ennemis, puis de les abattre pendant qu'ils essayent vainement de s'éteindre en poussant des cris d'effroi. On notera aussi l'apparition des balles traçantes pour déterminer plus facilement l'origine des tirs, ainsi que la possibilité de ramasser et d'utiliser toutes les armes prises sur les cadavres fumants des ennemis. Une foule de petits défauts du premier épisode sera gommée, notamment des bugs concernant l'I.A. des soldats alliés. Exemple : ils éviteront de lancer des grenades comme des crétins (vous savez, le coup de la flashbang qui rebondit sur un mur et explose au milieu du groupe…) et respecteront enfin l'ordre « Hold Fire ». Pour ceux que ça a énervé sur Desert Storm, sachez qu'on pourra enfin reconfigurer toutes les touches du clavier, comme dans n'importe quel shoot bien programmé.

Un cerveau pour les ennemis



La taille des cartes ne changera pas, ce qui n'est pas gênant vu que celles de Desert Storm étaient déjà bien grosses. En revanche, elles devraient être nettement plus « remplies », et surtout proposer plusieurs chemins différents pour atteindre les objectifs. Les designers des niveaux ont voulu donner un aspect plus ouvert aux environnements, plutôt que de garder le joueur sur un sentier balisé régulièrement d'ennemis. Du coup, il a fallu programmer un cerveau pour les soldats irakiens, ce qui n'était pas vraiment le cas dans le premier épisode. Cette fois-ci, ils pourront straffer, se mettre à couvert derrière le décor et ils seront sensibles aux sons

Oh mon Dieu, Saddam et Ben Laden prennent la fuite dans une jeep ! Ah non, c'est juste Brad et Johnny qui font les cons.



Oh mon Dieu, un complexe d'armes bactériologiques ! Ah non, c'est juste une boulangerie.

Souvenez-vous, Warzone 2100, magnifique !

Vous ne le savez peut-être pas, mais les gens de Pivotal Games sont en fait d'anciens membres de Pumpkin Studios. Cette boîte anglaise s'est fait connaître en 1999 avec Warzone 2100, le tout premier jeu de stratégie temps réel totalement en 3D. Ce titre a sûrement été l'un des RTS les plus innovants de son époque, mais il n'a pas connu le même succès que des gros mastodontes marketing comme WarCraft II ou le premier Age of Empires. Nous sommes quelques milliers de joueurs, nostalgiques de Warzone, à avoir attendu une suite pendant des années. Warzone 2200 n'a finalement pas vu le jour à cause d'une obscure embrouille de licence, et les ex-membres de Pumpkin nous ont confié que le projet était mort et enterré. Un beau gâchis, comme l'industrie du jeu vidéo aime en faire de plus en plus souvent.

Genre : Shoot tactique **Éditeur :** Eidos **Développeur :** Pivotal Games - Grande-Bretagne **Sortie prévue :** Septembre 2003

et à la lumière. Shooter une lampe dans une pièce permettra par exemple d'y attirer un garde pour le buter en douce. Car oui ma bonne dame, serait-il encore possible de nos jours de sortir un shoot militaire sans y coller quelques missions d'infiltration avec un « stealth-oriented gameplay », comme on dit dans les communiqués de presse. Rassurez-vous bande de brutes, la grande majorité de l'action sera de la fusillade et du combat pur et dur, mais il y aura néanmoins quelques passages plus subtils où l'on pourra égorger les suppôts de Saddam au couteau de combat et gagner des bonus de « Silent Kill ».



Oh mon Dieu, un lanceur de SCUD pointe sur New York ! Ah non, c'est juste une antenne radio.

Moins de brouillard, PLUS de lumière

Avant de conclure, parlons technique, parce que c'est une des principales améliorations qu'apportera Desert Storm 2. Le cœur du moteur 3D n'a pas changé, mais de nombreux éléments ont été retravaillés afin que le jeu puisse soutenir la comparaison avec la concurrence. Les progrès concerneront principalement les textures et les éclairages. Pour les textures, elles seront nettement détaillées et moins « floues » que dans Desert Storm, ça se verra particulièrement sur le visage des personnages qui ressemblera enfin à quelque chose. Les textures urbaines semblent très réussies, avec une palette de couleurs réaliste. Concernant l'éclairage, là aussi ce sera nettement mieux, le côté un peu dessin animé des décors du premier épisode devrait disparaître puisque tout se fera en lumière dynamique. L'effet de brouillard qui raccourcissait le champ de vision va, lui, entièrement disparaître, ce qui permettra de sniper de beaucoup plus loin. Enfin, tous les personnages bénéficieront d'une animation « ragdoll » comme dans Hitman 2 ou Unreal Tournament. En pratique, cela permettra par exemple de voir les cadavres s'écrouler avec réalisme sur des escaliers. Sans pouvoir rivaliser avec des poids lourds comme Unreal 2 ou Medal of Honor, Desert Storm 2 s'annonce néanmoins comme un jeu bien réalisé, offrant un beau ravalement de façade au moteur 3D utilisé sur le premier Desert Storm. La version alpha qui nous a été présentée tournait déjà de manière très fluide sur un modeste PC portable, ce qui est plutôt bon signe.

Oh mon Dieu, une explosion atomique ! Ah non, c'est juste le reflet du soleil



Tout pour faire un très bon jeu

Voilà donc à quoi il faut s'attendre pour ce nouveau Conflict Desert Storm. Ce sera un jeu qui, tant au niveau de la prise en main que de l'interface, de l'ambiance ou du style des combats, sera très proche de son prédécesseur, tout en l'améliorant sur de nombreux points. Un tas de petits défauts du premier Desert Storm seront corrigés, la partie graphique bénéficiera d'une vraie mise à niveau et les combats seront, à la demande des fans, nettement plus orientés guérilla urbaine. Sur le papier, il y a tout ce qu'il faut pour faire un très bon jeu et, pourquoi pas, un concurrent sérieux à Hidden & Dangerous 2, qui devrait sortir à peu près au même moment.

Bidasse level 42

Il y avait déjà un système d'expérience dans Conflict Desert Storm, mais il devrait être beaucoup plus poussé dans Desert Storm 2. Il sera interdit de perdre un bonhomme durant une mission, on gardera donc les 4 mêmes soldats pour toute la campagne. À la fin de chaque mission, selon l'utilisation qu'ils auront fait de leur arme, ils gagneront des points d'expérience et se spécialiseront dans différents domaines : l'un sera bon au snipe, l'autre à la mitrailleuse lourde, à l'explosif, etc. Ils prendront aussi du level comme dans un RPG, chaque niveau supplémentaire donnant au soldat une meilleure I.A., une meilleure gestion du recul des armes, une identification plus rapide des ennemis ou encore une plus grande résistance aux dégâts.



TOP RÉDAC'

ATTENTION

NOUVELLE NOTATION & NOUVEAUX ICONES

Eh oui, tout arrive. Joystick modifie son barème de notation. Les pourcentages disparaissent au profit de notes décimales. Afin de vous habituer à ce changement, voici un tableau récapitulant les critères d'évaluation :

0 On en rit encore, et on vous le fait partager.

1 Le jeu a 5 ans de retard, mais pas son prix. N'achetez sous aucun prétexte.

2 C'est pas bon signe...

3 L'idée était là, pas les programmeurs.

4 Globalement décevant.

5 Sans surprise et sans saveur.

6 Éventuellement pour les amateurs du genre.

7 Bien sous tout rapport.

8 Mieux que le 7. Une référence dans son genre.

9 Totalement incontournable.

10 Un jeu surpuissant (très rare).

Nous profitons également de l'occasion pour modifier nos icones. Exit les logos de Windows, d'OpenGL et de Direct3D. Billou a gagné la bataille. 99,9% des jeux nécessitent au minimum Windows 98 et la compatibilité avec 2000 et XP est désormais assurée. Idem pour Direct3D ou OpenGL. Bref, la nouvelle génération d'icones est la suivante :

Recommandation : Renseigne sur le type de public auquel s'adresse le jeu.



Pour tout public.



Le jeu comporte un langage un peu rude et/ou certaines scènes brutales (ex : Opération Flashpoint). Il peut également s'agir d'un logiciel complexe et difficile d'accès pour les plus jeunes.



Un jeu très violent et/ou comportant un langage cru (exemple : King Pin, GTA III).



Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre indiquant le nombre de joueurs et une indication des protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icone Internet qui indique si le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Jeu majeur et indispensable

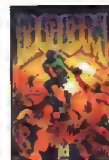


Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Démo ou patch présents sur le CD-Rom

ACTION



Crimson Skies — *Octobre 2000* • Zipper Interactive

Jedi Outcast — *Avril 2002* • Raven Software

Medal of Honor — *Février 2002* • 2015 Inc.

No One Lives Forever 2 — *Octobre 2002* • Monolith

ACTION AVENTURE



Deus Ex — *Septembre 2000* • Ion Storm

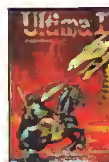
GTA III — *Juin 2002* • DMA Designs

Hitman 2 — *Octobre 2002* • IO Interactive

Mafia — *Septembre 2002* • Illusion Softworks



JEUX DE RÔLE



Arcanum — *Septembre 2001* • Troïka Games

Arx Fatalis — *Septembre 2002* • Arkane Studios

Morrowind — *Juin 2002* • Bethesda Softworks

Neverwinter Nights — *Septembre 2002* • Bioware



ACTION TACTIQUE

Splinter Cell — *Février 2003* • Ubi Soft Montréal

Opération Flashpoint — *Juin 2001* • Bohemia Interactive

Raven Shield — *Mars 2003* Ubi Soft Montréal

STRATÉGIE

Age of Mythology — *Décembre 2002* • Ensemble Studios

Heroes 4 — *Mai 2002* • New World Computing

Moon Project — *Mai 2001* • Topware

WarCraft III — *Septembre 2002* • Blizzard

AVENTURE

Gabriel Knight 3 — *Décembre 1999* • Sierra

Monkey Island 3 — *Décembre 1997* • LucasArts

Simon the Sorcerer 3D — *Avril 2002* • Headfirst production

RÉSEAU

Anarchy Online — *Septembre 2001* • Funcom

Asheron's Call 2 — *Décembre 2002* • Turbine

Battlefield 1942 — *Octobre 2002* • Dice

Half-Life et Counter-Strike — *Décembre 1998* • Valve & ind.

Quake 3 & mods — *Décembre 1999* • Id Software

Unreal Tournament 2003 — *Novembre 2002* • Epic

PLATE-FORME

Gift — *Novembre 2000* • Eko Software

Rayman 3 — *Mars 2003* • Ubi Soft



SIMULATION

F1 2002 — *Juin 2002* • EA Sports

Flight Simulator 2002 — *Novembre 2001* • Microsoft

Grand Prix Legends — *Octobre 1998* • Papyrus

IL2: Forgotten Battles — *Avril 2003* • Maddox Games

GESTION

Anno 1503 — *Avril 2003* • Sunflowers

Casino inc. — *Avril 2003* • Hot House Creations

Industry Giant 2 — *Octobre 2002* • JoWooD

Sim City 4 — *Janvier 2003* • Maxis

SPORT

Tiger Woods PGA Tour 2003 — *Décembre 2002* • EA Sports.

TOCA Race Driver — *Avril 2003* • Codemasters

Virtual Skipper 2 — *Octobre 2002* • Duran France

ARCADE RÉFLEXION

Chess Master 9000 — *Décembre 2002* • Ubi Soft

Worms World Party — *Mars 2001* • Team 17

LES JEUX QU'ON ATTEND

Call of Duty — *Action-Tactique* — Infinity Ward

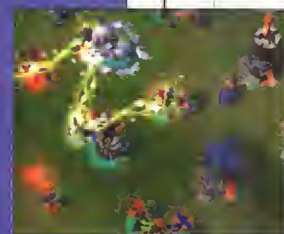
Colin McRae 3 — *Simulation* — Codemasters

Deus Ex 2 — *Action-Aventure* — Ion Storm

Doom III — *Shoot* — Id Software

Frozen Throne — *STR* — Blizzard

GTA Vice City — *Action-Aventure* — Rockstar



Rise of NATIONS

STRATÉGIE TEMPS RÉEL





CONFIG MINIMUM PIII 500, 128 MO DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 16 MO ÉDITEUR MICROSOFT DÉVELOPPEUR BIG HUGE GAMES ÉTATS-UNIS TEXTE ET VOIX V.O. SUR LA VERSION TESTÉE

APRÈS 3 LONGUES ANNÉES DURANT LESQUELLES TOUT LE MONDE A FAIT DU SHOOT, C'EST LE NOUVEL ÂGE D'OR DU STRATÉGIE TEMPS RÉEL. WARCRAFT III, AGE OF MYTHOLOGY, C&C GENERALS, PRAETORIANS, BLITZKRIEG, BIENTÔT HOMEWORLD 2, GROUND CONTROL 2, ET JE DOIS EN OUBLIER UNE DEMI-DOUZAINE... RISE OF NATIONS DÉBOULE AU MILIEU DE CE SECTEUR TRÈS CONCURRENTIEL PLEIN D'AMBITION, ET J'AI 6 LONGUES PAGES EN VÉRITABLE PÂTE À PAPIER ISSUE DE BOIS PRÉCIEUX D'AMAZONIE POUR VOUS DIRE S'IL FAIT LE POIDS FACE À TOUS SES PRESTIGIEUX RIVAUX.

Avant de vous parler du jeu proprement dit, il me semble utile de vous glisser quelques mots sur ses développeurs, l'équipe de Big Huge Games. Parmi les fondateurs de ce jeune studio, on trouve un certain Brian Reynolds. Ce nom ne vous dit peut-être rien, et pourtant il s'agit d'un des « game designers » les plus brillants du milieu : c'est de son gros cerveau plein de neurones que sont nés des titres d'anthologie comme Colonization, Cilivization II et Alpha Centauri. Alors vous me direz : « Non, sale testeur corrompu, sale chien galeux de la presse informatique, tu nous prends pour des truffes, parce que ces jeux-là, c'est Sid Meier qui les a faits, on en est sûr, c'était marqué en gros sur la boîte. » Mûûût. Tout faux. En fait, Sid Meier a bien produit ces titres, mais c'est Brian Reynolds qui s'est chargé de tout le design, de toute l'étude du gameplay. L'équilibrage des unités, les différents bâtiments, les upgrades, les interactions entre les différentes nations, la diplomatie, le système de ressources et tout le toutim, c'est lui qui s'en est chargé, qui s'est pris la tête des soirées entières dans son bureau, assis sur son petit tabouret en formica, pour être sûr que le jeu soit profond et intéressant. Tout ça pour vous dire que le père Reynolds, bien que son nom ne soit pas aussi connu que celui d'un Peter Molyneux ou d'un Warren Spector, fait partie des Grosses Têtes du jeu vidéo, et qu'on sent clairement cette expérience dans Rise of Nations.





Similicivilization

L'ambition de Rise of Nations est assez… comment dire… ambitieuse. L'objectif de Big Huge Games a été de mélanger la profondeur d'un Civilization (gameplay au tour par tour, parties qui durent des semaines, évolution technologique, un milliard de trucs à gérer…) au style plus abordable de la stratégie en réel façon Age of Empire. Le jeu se présente donc d'abord comme un RTS traditionnel, puisqu'on commence chaque partie avec quelques bâtiments branlants et une poignée de petits péons – ils s'appellent « citoyens » dans le jeu, mais c'est la même chose – prêts à obéir au doigt et au curseur. Et vas-y que je construis des fermes pour récolter de la nourriture, que je te trouve un massif forestier pour y envoyer des bûcherons, une petite colline pour y coller une mine de fer… Les premières structures à construire sont, elles aussi, tout ce qu'il y a de plus bateau, on érige des Lumber Mill pour accélérer la découpe du bois, des Granary pour augmenter la production de bouffe, on peut se mettre une petite caserne pour commencer à produire les premières unités militaires. Évidemment, on trouve aussi un tas de Merveilles du Monde à bâtir pour gagner différents bonus de production, exactement sur le même principe que Civilization.

La course technologique

Et puis, arrive la Library. Je ne sais pas trop comment ça va être traduit en français (Librairie ? Bibliothèque ? Cabane du Savoir ? Hutte de la Connaissance ?), mais l'idée est que ce bâtiment soit le centre de toute l'évolution de la Nation. Le principe est le suivant : il va falloir dépenser des ressources (surtout le Savoir, qui se produit dans les Universités) pour lancer des recherches dans différents domaines. Ils sont au nombre de quatre : le militaire, le civique, l'économique et le scientifique. À chaque fois qu'on progresse d'une case sur un de ces domaines, on a accès à de nouveaux bâtiments, ou de nouvelles upgrades, ou de nouvelles unités. Par exemple, en début de partie, avancer d'un niveau dans le domaine militaire permet de construire des tours de protection. En recherchant dans le Commercial, on augmente la capacité maximale de récolte des ressources. Si on choisit la Science, on débloque un nouveau bâtiment, le Temple, qui permet de gagner un peu d'or. Lorsque les recherches ont été faites dans chaque domaine, on peut passer à l'âge suivant (là encore, ça prend du temps et un paquet de ressources) et voir les bâtiments changer d'aspect graphique pour refléter l'évolution. Au total, il y a 8 âges différents : ancien, classique, médiéval, âge de la poudre, renaissance, ère industrielle, temps modernes et âge de

18 peuples à annihiler

Pas moins de 18 nations sont jouables dans Rise of Nations, chacune disposant bien sûr d'un style graphique particulier, de troupes uniques, et davantage dans certains domaines. L'Allemagne, par exemple, mon camp favori, dispose du « Pouvoir de l'Industrie ». Les fiers bûcherons germaniques récoltent le bois 10 % plus vite, et les ouvriers teutons produisent des sous-marins, des navires de combat et des avions plus rapidement que toutes les autres nations. À l'âge moderne, c'est la nation la plus puissante militairement grâce à ses tanks Tigre et Leopard. Les autres camps ont tous des avantages dans d'autres domaines : recherche technologique pour les Grecs, exploration pour les Espagnols, arme lourde pour les Turcs, commerce pour les Nubiens… Si vous êtes un grand patriote qui pleure d'émotion en écoutant la Marseillaise, sachez que les Français sont plutôt équilibrés et orientés sur l'offensif, avec une unité spéciale de cavalerie lourde qui fait des ravages en milieu de partie.



La population d'une nation peut atteindre 200 unités. En gardant quelques dizaines de péons de côté, on peut ainsi se monter des armées de 100 ou 150 bonshommes.



La caméra dispose de 3 niveaux de zoom, le plus éloigné étant le plus pratique pour les combats.

Ceux qui aiment tout le côté construction, gestion des ressources et course technologique vont adorer Rise of Nations.




On ne peut pas raser purement et simplement les villes adverses, on doit les capturer et repousser les contre-attaques ennemies pendant quelques minutes avant qu'elle ne soit assimilée.

l'information. Certains âges donnent accès à de nouveaux types de ressources, comme le Pétrole qui n'apparaît qu'en fin de partie et qui permettra de produire les armes du XXe siècle genre chasseurs F16, porte-avions ou silos de missiles.
Ce système d'évolution pourra vous rappeler un titre comme Empire Earth, mais c'est en fait totalement repompé sur Civilization, et ça donne des situations très marrantes : des armées de fantassins de 14-18 en train de ravager des cohortes de cavaliers napoléoniens, des galions du XVe siècle se faisant bombarder par des B52, vous voyez le principe.

Ville, territoires, frontières

Un autre aspect qui a été directement repris de Civilization, c'est le concept des villes. Dans un RTS classique, on se contente généralement d'une seule base, voire deux quand on veut choper un dépôt de <insérez ici la ressource de votre RTS favori>. Rise of Nations permet, lui, d'avoir jusqu'à 8 villes différentes réparties sur la carte, chacune avec sa petite poignée de bâtiments de production exploitant les ressources alentour (forêt, montagne, champ pétrolier...). Pour amasser de l'or, nécessaire à la production de pas mal d'unités, on peut créer des caravanes qui feront des allers et retours entre les

Les avions sont efficaces mais assez durs à manier, il faut les diriger depuis leur aéroport ce qui n'est pas très pratique.



En multijoueur

La partie multijoueur de Rise of Nations se caractérise surtout par le choix monstrueux de règles que l'on peut appliquer. En quelques clics, il est possible aussi bien de se programmer un match rapide qui va durer une vingtaine de minutes, avec des combats incessants et très peu de gestion, qu'une partie sur une carte gigantesque avec tout l'arbre technologique à grimper et 3 heures de jeu minimum. On peut aussi régler la tolérance vis-à-vis du rush, l'âge de démarrage et l'âge de fin, le niveau de ressources, les conditions de victoire et un tas d'autres paramètres. En réseau, le jeu est plutôt bien équilibré, il n'y a pas de troupes magiques à produire en masse pour être sûr de vaincre l'adversaire, il faut plutôt faire un panaché de toutes les unités, en en privilégiant certaines selon ce qu'aligne l'ennemi. On trouve aussi quelques soldats spéciaux capables d'aller saboter ou espionner les villes ennemies. Avec le système de frontière, il est impossible de faire des rushs à la tourelle, ou de se barricader dans la base et d'attendre que l'adversaire attaque. Bref, tout cela rend les parties multijoueurs très agréables, très fluides, aussi bien pour un petit deathmatch rapide expédié pendant la pause repas que pour des longs affrontements qui s'étalent sur toute une nuit.



cités et rapporteront quelques pièces à chaque passage. Le territoire de la Nation, matérialisé par une frontière, est l'ensemble des zones qui se trouvent dans un certain rayon autour de ces villes. En faisant quelques upgrades dans les temples, ou en construisant des forteresses, on peut agrandir ce territoire pour mettre la main sur les nouvelles ressources qui s'y trouvent. Parfois, on peut aussi tomber sur des denrées spéciales (chevaux sauvages, mine d'ambre ou de charbon, gisement de pierres précieuses) qui rapporteront un bonus en étant exploitées par des unités spéciales, les marchands. Toute cette façon de gérer les frontières se retrouvait déjà dans Civilization III. Là encore Brian Reynolds est allé prendre ses idées dans les grands classiques de la stratégie au tour par tour, les a adaptés au temps réel, et le résultat marche plutôt bien. Certaines parties tournent à la guerre de frontière autour d'une denrée particulière, c'est assez fin, en tout cas beaucoup plus que de foncer directement sur la base ennemie avec 30 chars Emperor (non, je ne dénonce aucun jeu en particulier).

Du hoplite au porte-avions

Néanmoins, des bons gros combats bien bourrins, il y a en a dans Rise of Nations. Pour monter une armée, on dispose de 5 types de bâtiments différents,

TIPS | JEU

Très important pour s'amuser : en mode Quick Battle, tâtonnez durant vos premières parties pour trouver le bon niveau de difficulté. Si vous affrontez une I.A. trop faible, vous vous ennuierez, si elle est trop balèze, vous serez dégoûté. Je vous conseille de commencer par le mode Easy, puis de grimper en Moderate au bout de quelques parties.

Les combats font rarement dans la finesse, c'est généralement celui qui dispose de la plus grosse puissance de feu (ou les unités les plus avancées technologiquement) qui remporte la bataille sans avoir à s'embarrasser de subtiles considérations tactiques.





produisant de l'infanterie, de la cavalerie (qui se transforme en blindés dans les âges plus avancés), des armes de siège, des avions et des bateaux. Comptez 4 unités différentes par bâtiment, le tout multiplié par les 8 époques, sans compter les nombreuses troupes spéciales dont dispose chaque nation, ça vous donne une bonne idée de la variété des combattants. En vrac, on trouve des hoplites, des hallebardiers, des B52, des véhicules de reconnaissance blindés, des soldats lance-flammes, des marines, des U-boat, des coucous de 14-18, des porte-avions, des cavaliers sur chameau, des canons, des véhicules lance-roquettes... C'est sympa, ça fait des combats variés, le problème est qu'on a peut-être un peu de mal à s'y retrouver au milieu de ce foisonnement. En combat, plutôt que de jouer avec les subtilités du style « tel soldat est plus performant pour attaquer tel type d'archer », on préfère généralement faire un gros lasso sur les 50 unités produites, et lancer le tout en troupeau bordélique sur l'ennemi. Il y a bien un excellent système de formation automatique qui place les soldats en premier, les archers derrière et les catapultes en retrait, mais une fois les troupes au contact, c'est plus la foire d'empoigne que le subtil micro-management tactique offert par exemple par un WarCraft III. En plus de cela, cibler un adversaire particulier au milieu d'un combat se révèle assez pénible (le curseur manque de précision), on préfère donc laisser l'I.A. des soldats agir toute seule. Ça n'empêche pas certaines batailles de prendre des proportions épiques et d'être impressionnantes à regarder. Parfois, on se retrouve avec 250 unités sur le champ de bataille, ça explose de partout, l'écran est constellé de cadavres, mais c'est très fun. Seul problème, à moins d'avoir un PC sous stéroïde, le jeu met généralement la machine à genoux sur les plus gros combats.



Même s'il est possible d'avoir jusqu'à 8 villes, 4 ou 5 suffisent généralement pour s'assurer un bon flot de ressources.

Pour gagner, il ne faut pas forcément raser l'ennemi. On peut choisir de jouer en mode Course aux Merveilles, où la première Nation à en bâtir un certain nombre gagne la partie.





Une campagne solo à la Risk

Les puristes joueront sûrement uniquement en mode Quick Battle, qui permet de se faire une partie sur mesure contre un ou plusieurs adversaires I.A., mais Rise of Nations comporte aussi une grosse campagne solo « Conquer the World » pleine de bonnes idées. Elle s'organise un peu comme celle de Shogun. On débute sur un planisphère du Globe, à la tête d'un pays et d'une armée. On choisit ensuite le territoire voisin qu'on souhaite conquérir, et la partie commence. Si le territoire n'est peuplé que de berberes, la mission consiste généralement à raser en vitesse un village, ou à résister aux assauts d'une horde pendant quelques minutes. En revanche, si le territoire est défendu par une vraie armée, la mission devient nettement plus longue (entre une et deux heures), durant laquelle il faut construire des villes, produire des troupes, défendre son territoire... Chaque nouvelle région conquise permet de lever une nouvelle armée et de mettre la main sur des ressources spéciales. Celles-ci donnent des avantages de production, tout comme les « Bonus Cards » qu'on gagne en capturant les territoires les mieux défendus. Là-dessus, il y a un système de « résistance » du territoire qui dépend de son histoire : plus une armée est restée longtemps dans une région, plus elle devient difficile à battre. Pour avoir une chance de la vaincre, on peut d'abord encercler le territoire, puis attaquer simultanément avec 2 ou 3 armées frontalières en renfort. Évidemment, il ne faut pas se taper toutes les recherches technologiques de la Préhistoire jusqu'à l'âge moderne à chaque mission. L'âge avance progressivement au fur et à mesure de la campagne et on débute chaque nouveau tour de jeu avec un niveau technologique plus élevé. Tout cela donne une dimension stratégique style Risk à cette campagne solo qui se révèle vraiment très agréable à jouer



Une réalisation sans prétentions

La technique justement, enchaînons là-dessus. Alors c'est vrai, les combats monstrueux rament un peu. Ça reste très jouable, mais on sent que le processeur de la carte graphique chie des grosses lames de rasoir rouillées, comme on dit dans notre jargon de technicien du jeu vidéo. C'est l'unique aspect vraiment négatif de la réalisation, car pour le reste, tout roule. Certes, ce n'est pas le jeu de stratégie temps réel du siècle au niveau visuel, mais ça reste sympatoche. Le moteur 2D, sans prétentions, affiche un graphisme clair et agréable, il y a un effet de flotte tout mignon avec les bateaux qui se reflètent sur la mer et les paysages sont raisonnablement variés. On pourrait dire que ça manque de mouvement, qu'on aurait par exemple voulu voir des arbres se dandinant au gré du vent, mais le but des développeurs n'a clairement pas été de faire une démonstration technique. Si vous voulez un RTS pour impressionner les potes, lancez Command & Conquer Generals. Il faut plutôt comparer Rise of Nations à Civilization III ou Call to Power 2, les jeux dont il s'inspire vraiment, et là, bien sûr, c'est nettement moins austère et minimaliste.



La méthode du feignant : construire des dizaines de silos de missiles et ravager l'adversaire à distance avec des V2 ou des ICBM. On peut bien sûr utiliser des armes nucléaires, ne serait-ce que pour le plaisir d'admirer leur beau champignon, mais il faut faire attention. Au-delà d'un certain nombre d'explosions atomiques sur la carte, la partie se termine sur un match nul « Armageddon ».

Petits défauts mais grand jeu

Après avoir passé un gros nombre d'heures sur la bêta-version de Rise of Nation, puis un autre gros nombre d'heures sur sa version définitive, que ce soit en solo ou en multijoueur sur le LAN de la rédac, l'impression générale est très positive. En fait, les développeurs ont réussi leur pari de manière magistrale : en faisant un match de 2 ou 3 heures sur Rise of Nations contre une poignée d'adversaires I.A. sur une grosse map, on vit les mêmes choses qu'en se tapant une partie monumentale de 20 heures sur Civilization III. Il y a les batailles d'influence sur les frontières, les prises de villes après de longs sièges meurtriers, les batailles anachroniques entre des unités modernes et des soldats médiévaux, des échanges diplomatiques, des courses technologiques vers tel ou tel Merveille offrant le bonus le plus intéressant du moment, etc… À part le côté un peu fouillis des combats que certains regretteront, je n'ai en fait à reprocher qu'une seule chose aux développeurs : la qualité de leur carte. Bien qu'elles soient nombreuses et variées, aucune n'est vraiment trépidante au niveau stratégique, car les ressources sont souvent trop uniformément réparties. On n'a jamais vraiment à se battre pour le contrôle d'une montagne à minerais ou d'un champ de pétrole, car on en trouve toujours partout sur la map. Il aurait fallu un design un peu plus vicelard, avec par exemple 2 petits champs pétrolifères juste au centre de la carte, où tout le monde serait venu joyeusement s'éventrer. Malgré cette petite faute, Rise of Nations est globalement une belle réussite. C'est en fait un vrai Civilization en temps réel avec des combats à la Age of Empires. Ceux qui s'attendaient à un concurrent de WarCraft III ou C&C Generals vont donc être un peu déçus, car ils se prendront sûrement vite la tête avec les milliards d'upgrades différentes. Mais ceux qui aiment tout le côté construction, gestion des ressources et course technologique vont adorer Rise of Nations, sûrement l'un des meilleurs titres dans le genre depuis bien longtemps.

ackboo



L'armée espagnole dans toute sa splendeur. Notez la couleur de l'uniforme, en hommage à l'habit de lumière des vaillants toreros madrilènes.

Un peu de technique

Pas grand-chose à signaler au niveau technique. Même sur la configuration minimale, le jeu tourne correctement, ce qui n'est pas étonnant vu que le moteur graphique n'affiche rien d'extraordinaire. Pour éviter les ralentissements dans les très gros combats, comptez 1,33 GHz et baissez quelques détails. À part ça, la musique est sympa, le jeu est bien programmé, pas un bug à l'horizon, bref, du travail soigné.



En Deux Mots

PARI GAGNÉ POUR BIG HUGE GAMES QUI A RÉUSSI À ADAPTER L'ESPRIT DES CIVILIZATION À LA SOUPLESSE DU TEMPS RÉEL. C'EST UN JEU POUR CEUX QUI AIMENT BÂTIR DES EMPIRES ET QUI PEUVENT PASSER 3 OU 4 HEURES D'AFFILÉE À CONQUÉRIR DES GRANDES MAPS REMPLIES DE NATIONS ENNEMIES. SEUL PETIT REPROCHE : DES COMBATS SANS GRAND MICRO-MANAGEMENT ET DES CARTES MAL ÉQUILIBRÉES QUI DONNENT TROP DE RESSOURCES AUX JOUEURS. À PART ÇA, C'EST DU PROPRE, DU SOLIDE, DU BON GROS JEU DE STRATÉGIE POUR NUITS BLANCHES.

- + C'est bien l'esprit Civilization avec un gameplay en temps réel
- + Nombre d'unités impressionnant
- + Campagne solo réussie (voir encadré)
- + Des tonnes de modes multijoueurs (voir encadré)
- − Combats pas très subtils
- − Les cartes auraient pu être plus intéressantes

6 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT



Les effets, tout droit sortis de Comanche 4, sont bien réussis.

Black Hawk Down, pour ceux qui n'ont pas vu le film, c'est l'histoire d'un troupeau d'Américains qui, pour une raison inconnue, se rend en Somalie afin de capturer quelques seigneurs de la guerre par surprise. Problème : les seigneurs de la guerre, comme leur nom peut le laisser penser, ne se laissent pas kidnapper aussi facilement que les touristes aux Philippines. Ils habitent là, et sont bien retranchés au fin fond de leur palais, avec leurs potes, attendant patiemment que le yankee se radine. Allant un peu à contre courant de la tradition militaire américaine qui fait la part belle à la discrétion et à la diplomatie à tout va, le gouvernement Clinton décida d'expédier dans la place une division de rangers, quelques hélicoptères et une colonne de jeeps blindées pour aller chercher leur précieuse cargaison humaine. Les Somaliens n'ont peut-être pas de belles villes mais il faut le reconnaître, ce sont des as du tir au pigeon. C'est ainsi que 2 hélicoptères se firent descendre au sol



Delta Force : Black Hawk Down

FPS MILITARISTE

ULTIME CHAPITRE DE LA GRANDE ET TRÈS INÉGALE SAGA DES DELTA FORCE, BLACK HAWK DOWN EST BASÉ SUR LE MOTEUR DE COMANCHE 4 ET S'INSPIRE DU FILM D'ACTION DU MÊME NOM.

transformant une mission idiote de prise d'otages, en une mission encore plus idiote de récupération de soldats. Enfin, il faut bien le reconnaître, que l'on soit militariste ou non, le film représente la quintessence du cinéma d'action de ces dernières années même si on peut être un peu lassé, au bout de 2 heures, par les tirs continus. L'idée de Ridley Scott, le réalisateur, était de mettre bout à bout une multitude de scènes courtes pour représenter du mieux possible le chaos existant durant l'opération et c'est visiblement ce qu'ont cherché à faire très exactement les développeurs du jeu.



Force Triangle

La première mauvaise nouvelle concernant BHD est parfaitement représentée par son titre : « Delta Force ». La série vedette de Novalogic a perdu depuis quelques années de son attrait. À l'époque des premiers titres de la grande saga, la technologie utilisée (paysages réalisés à partir de maps d'élévation, le « Voxel ») était intéressante car elle autorisait l'absence d'une carte d'accélération graphique. Son autre intérêt était qu'elle permettait au joueur de ne subir aucun effet de clipping et de percevoir des détails à plusieurs kilomètres de distance ce qui est forcément intéressant pour le snipe. Si cette dernière possibilité est conservée et même fort bien mise à l'œuvre dans

TOUT PUBLIC — INTERNET 64 — LOCAL IP/IPX 64

Config minimum P4 2 GHz, 512 Mo Ram, Carte 3D
Éditeur Novalogic États-Unis
Développeur Novalogic États-Unis
Texte et voix en anglais

Black Hawk Down est sans conteste le meilleur avatar de la série Delta Force. Ce n'était pas dur...



Malheureusement, il sera impossible de piloter les hélicos ou de conduire les véhicules.



L'I.A. des équipiers est dans la moyenne même si eux aussi ne réagissent pas au quart de tour.

BHD, il n'en demeure pas moins que le moteur graphique souffre encore de quelques avatars vieillots : il a tendance à cafouiller parfois inexplicablement et quelle que soit la configuration utilisée. Il affiche aussi des textures qui ne semblent pas tout le temps parfaitement appliquées sur les surfaces. Mais l'avantage principal est encore là : on se balade dans des paysages pleins de courbes et de reliefs, et dans des villes où les bâtiments et les détails semblent innombrables.

Repeint au sang

Depuis le dernier Delta Force, le gameplay s'est grandement amélioré, et on se rapproche bien plus d'un FPS que dans tout autre volet de la série. Le personnage se déplace bien, et les armes sont toutes très agréables à utiliser. Mais la chose la plus innovante est certainement le comportement des ennemis, qui est souvent scripté. Ceux-ci sont désormais capables de se cacher derrière des obstacles (et croyez-moi, ils ne s'en privent pas) et de faire quelques trucs rigolos comme de reculer dans l'encadrement d'une fenêtre si on leur tire dessus, ou de fuir pour se mettre à l'abri un peu plus loin (avant de reprendre le combat). Pourtant, parfois, inexplicablement au détour d'une rue, on en trouve certains qui ne réagissent pas, qui se font tuer dans un état de catatonie absolue, comme des cons. On se reverra au prochain patch les gars. Graphiquement, à part un problème de textures un peu lavasses, le jeu offre quelques niveaux impressionnants. Le débarquement à Mogadiscio par hélicoptère est d'une beauté à couper le souffle avec les effets de poussière qui se soulève, les tirs de missiles anti-aériens, et tous ces gens qui nous en veulent et s'agitent dans la rue. D'autres artefacts visuels tels que l'eau ou les explosions font tout autant bonne figure que les armes particulièrement bien représentées à la première personne. Leurs lunettes de visée sont tout bonnement parfaites et bien plus fonctionnelles que dans la plupart des jeux (sur certaines, la zone agrandie se superpose à l'image normale ce qui permet d'avoir toujours un œil sur ce qui se passe à proximité).





Opération « Massacre Immuable »

Les missions de Black Hawk Down nous mettent dans la peau de plusieurs soldats mais curieusement, elles ne collent pas aux scènes du film. Soit le jeu a été commencé après la sortie de celui-ci, soit ils n'avaient les droits que sur le titre. Des quelques (peu nombreuses) missions stealth au mitraillage en règle, la campagne

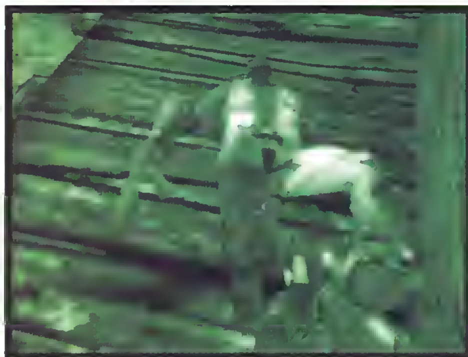
Un peu de technique

On vous le disait plus haut, le moteur à parfois tendance à ramer un peu à certains endroits. Si cela demeure assez rare, cela ne semble pas dépendre du système et il est tout à fait possible d'y jouer avec toutes les options graphiques poussées à fond sur un 2 GHz (en 1280x1024). D'ailleurs, pour le jeu réseau, les plus grosses résolutions sont à conseiller ne serait-ce que pour mieux percevoir les snipers perchés sur des collines à 800 m de distance. Une mention spéciale pour la bande-son qui possède des musiques ayant le don de définir immédiatement l'ambiance de fête qui règne dans toute la Somalie.



Novalogic oblige, les parties réseau se déroulent sur les serveurs Novaworld, et on les trouve en grande quantité.




L'inénarrable amplificateur de lumière.

solo se déroule en alternant des missions mortellement chiantes avec des opérations très scriptées d'un excellent niveau et vraiment réussies. En fait, toute une partie se déroule à la campagne et dans les bidonvilles entourant la capitale. L'avancée à travers les joyaux de l'urbanisme somalien constitue un dur moment à passer. Au fil de la progression, si on résiste jusque-là, on pourra enfin entamer un conflit plus urbain avec des objectifs bien plus variés. En réalité, les maps immenses ne laissent qu'une latitude d'exploration minimale en solo. En bon militaire, il sera interdit de s'engager dans des chemins alternatifs trop éloignés de la zone d'action, et il faudra de toute façon remplir l'ensemble des objectifs. Le jeu nous embarquera parfois à bord d'un hélico en tant que sniper ou mitrailleur ou encore, juché sur un Humvee histoire d'alterner un peu notre progression. Malheureusement, il est totalement impossible d'utiliser librement les véhicules.
Là où un Medal of Honor en aurait profité pour nous offrir des scènes scriptées pleines de rebondissement toutes les 10 secondes, Black Hawk Down nous réserve assez peu de surprises dans le même esprit. Seuls quelques événements originaux ou surprenants viennent ponctuer les missions et relever un peu le niveau du solo qui, dans l'ensemble, reste plutôt moyen. Pour tenter d'améliorer un peu notre ordinaire, on découvre 3 campagnes distinctes que l'on pourra alterner si jamais on bloque trop longtemps (ah ah !) sur l'une des missions. La bonne nouvelle c'est que plus on avance, plus elles sont intéressantes.

Au paradis du sniper

Le mode multijoueur est, comme souvent, le point fort du jeu. Depuis F-22 des mêmes développeurs, on peut trouver de très nombreux serveurs de jeu sur leur game-service sobrement baptisé Novaworld. Cette fois-ci pourtant, les prétentions quant au nombre maximal de joueurs semblent avoir été réduites à quelque chose de plus modeste. On trouvera donc souvent des jeux limités à une cinquantaine de joueurs ce qui est plus que suffisant. Les modes Réseau sont nombreux et inventifs, et les joueurs sont répartis entre plusieurs classes allant du sniper (le choix du plus grand nombre) au sapeur.
Sur certaines maps, les soldats pourront grimper à bords d'hélicos ou de jeeps en tant que passagers ou servants de mitrailleuses. À l'instar du mode solo, les véhicules sont pilotés automatiquement et on s'en servira comme postes de snipes roulants, volants ou encore comme transports pour atterrir sur certains toits d'immeubles, autrement inaccessibles. Tout l'intérêt du jeu en multi, ce sont les cartes qui servent remarquablement le gameplay. Les hommes de troupe tout comme les snipers y trouveront souvent leur bonheur, d'autant plus que les distances de tir peuvent être incroyablement longues. Seul petit regret, les équipes qui s'affrontent sont uniquement constituées de soldats américains répartis dans les camps bleus ou rouges et il est impossible pour le moment d'incarner des membres des milices locales.

Bob Arctor

En Deux Mots

BLACK HAWK DOWN EST UN SHOOT SOMME TOUTE ASSEZ CLASSIQUE. LES MISSIONS SOLO VONT DU DÉCEVANT À DES CHOSES PLUS RÉUSSIES ET SCRIPTÉES QUI DONNENT PARFOIS L'IMPRESSION DE SE TROUVER DANS LE FILM. LE GAMEPLAY EST NÉANMOINS BIEN FOUTU TOUT COMME LA PARTIE MULTIJOUEUR VRAIMENT TRÈS MARRANTE À L'USAGE, CONTRAIREMENT AUX AUTRES DELTA FORCE.

+ Un bon gameplay
+ Des maps énormes
+ Un jeu en multi qui vaut le coup
- Une campagne solo inégale
- Impossibilité de conduire les véhicules
- Des scénarios bien linéaires

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

Ah là là, qu'est-ce qu'on est gâté quand même ! Quand je pense aux temps préhistoriques de l'informatique, époque pas si lointaine, où on s'amusait sur de pauvres jeux de course automobile en monochrome avec 3 pixels en guise de décor et des couinements de buzzer pour uniques bruitages... Aujourd'hui, ne faisons pas les blasés, c'est Byzance. Avec un bon PC doté d'une carte 3D récente, on a sous le capot la puissance de calcul d'une navette spatiale. Ajoutez à ça un volant et un pédalier et l'amateur de course a de quoi s'envoyer au septième ciel, les orteils en éventail et la tête dans le caisson de basses. Attendez, non, pas les orteils en éventail. Et puis, il nous faut aussi un simulateur qui tienne la route. Et c'est même de ça que j'm'en vais vous causer présentement.







TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 800, 128 MO RAM, CARTE 3D 32 MO
ÉDITEUR EA SPORTS
DÉVELOPPEUR IMAGE SPACE INCORPORATED
TEXTE V.F. **VOIX** V.F. **TESTÉ EN** FRANÇAIS

F1 Career Challenge 99-02

SIMULATION DE FORMULE 1

ELECTRONIC ARTS REFILE UN BON COUP DE POLISH À SON SIMULATEUR VEDETTE. AVEC F1 CAREER CHALLENGE 99-02, REVIVEZ LES 4 DERNIÈRES SAISONS DU CHAMPIONNAT DE FORMULE 1.



Parmi les améliorations : les dégâts lors des collisions. Les ailerons vont voler.

On prend les mêmes

Pour ceux qui suivent de près l'actualité trépidante de la course F1 sur PC, le dernier-né d'EA Sports ressemble à une grosse resucée. C'est vrai, F1 2002, on connaît déjà. Pas grand-chose à reprocher d'ailleurs. C'est probablement l'une des meilleures simulations de caisse à savon en vente libre dans les bonnes crémeries. Les fans du genre espéraient logiquement un F1 2003 tout beau tout neuf. Mais en attendant une remise à niveau complète, les développeurs nous sortent une simple version enrichie.
F1 Career Challenge 99-02, comme son nom l'indique, nous propose de revivre les saisons 1999 à 2002 du championnat du monde de Formule 1. Pour le coup, EA Sports a obtenu la licence officielle de la Formula One Administration. C'est dire si cette simulation fleure bon le parfum d'authenticité au travers des célèbres écuries et pilotes renommés de la vraie vie. De Michael Schumacher à Jacques Villeneuve, de Ferrari à Williams, de... euh Alesi à Prost, ha ha, le moindre boulon de F1CC est parfaitement conforme aux championnats récents. Les circuits reprennent les tracés de chaque saison. Les moindres panneaux et autocollants publicitaires correspondent fidèlement à la réalité, pour vous dire.
Pourtant, à la différence de TOCA Race Driver, il n'y a pas de scénario, de scènes cinématiques ou de mode Carrière à proprement parler (avec des brouzoufs à engranger) pour donner un fil directeur à l'ensemble. On se contentera de choisir une saison, une écurie et un pilote et de concourir pour le plaisir de la vitesse et une coupe de champion du monde en chocolat. Et c'est déjà pas si mal. Alors bien sûr, si vous possédez déjà F1 2002, l'intérêt est moindre. La communauté des passionnés a déjà développé des tonnes d'extensions pour son programme préféré : nouvelles modélisations, textures, tracés de

circuits... Jusqu'à des modifications totales pas piquées des vers comme GTR 2002. Tout ça étant téléchargeable gratuitement sur les sites spécialisés. En revanche, si vous n'avez plus pratiqué depuis longtemps et que vous cherchez un bon simulateur de F1, F1 Career Challenge ne devrait pas vous laisser de marbre.

Super modèles

Dans F1CC, nos bolides de légende ont bénéficié de nouvelles modélisations. On a rarement vu ça. En poussant un peu la résolution graphique, on admire des caisses magnifiques avec des textures haute définition vraiment extraordinaires. O.K., j'exagère peut-être, mais c'est quand même super-beau quand on est sensible au galbe généreux d'une carrosserie de F1. Côté circuits, on retrouve peu ou prou les décors de l'édition précédente enrichis de quelques détails supplémentaires. Ainsi les gars d'ISI se sont amusés à rajouter des objets animés comme des hélicoptères et des avions. Ça mange pas de pain les trucs qui volent dans une simu auto. Au moins, on va pas venir les faire chier sur le domaine de vol. Quant aux circuits, ce sont les copies conformes des tracés réels, correspondant aux aménagements des 4 saisons abordées. Du côté de la météo, on pourra relever que la gestion de la pluie n'a pas bougé d'un iota par rapport à F1 2002. On devra donc se taper un mode de pluie assez peu crédible en attendant une éventuelle amélioration du moteur dans un prochain opus.
La gestion des dommages, en revanche, a pris du poil de la bête. La représentation des dégâts est plus précise et simule des détails plus petits comme des éraflures et autres ailerons en fibre de carbone qui giclent lors des accrochages. Et pis, parler de fibre de carbone, c'est le passage obligé quand on cause sports mécaniques. Reste que, comme chez son illustre aîné, le moteur physique de F1CC n'y va pas de main morte en cas d'accident. Les voitures sont littéralement propulsées en l'air, façon chandelle - salto arrière. C'est quand même un peu exagéré. Quoi qu'il en soit, vos braves mécaniciens seront là pour vous assister lors des passages aux stands. C'est sympa un Playmobil, surtout quand ça vous change en un tour de main un aileron défectueux. Au chapitre des détails incontournables, je pourrais aussi citer les pouffes en tee-shirt moulant qui bombent le torse sur la grille de départ. Et pis, parler de pouffes en tee-shirt moulant, c'est le passage obligé quand on cause sports mécaniques. En revanche, et comme précédemment dans F1 2002, il nous manque toujours, pour plus de réalisme visuel, des commissaires agitant des drapeaux en bord de piste ou bien la ronde des pace cars en cas d'accident. Qu'est-ce que vous voulez, chaque chose en son temps. Il semblerait que les pouffes soient placées en priorité dans le cahier des charges des développeurs.



Les concurrents I.A. sont un peu moins crétins et évitent mieux les accrochages.

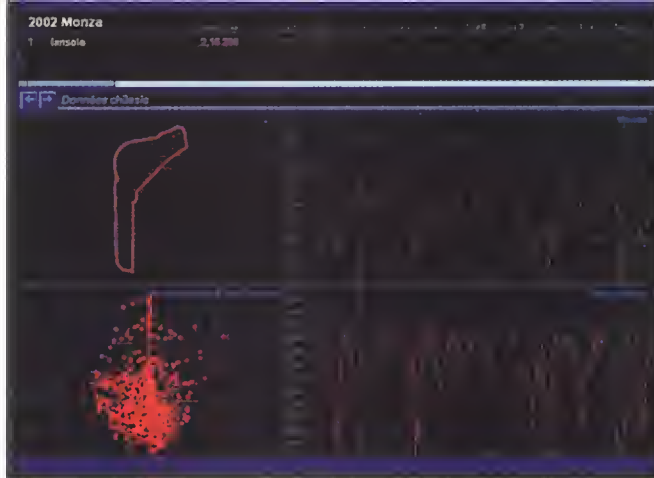


Les nouvelles modélisations et textures haute définition sont de grande beauté.



Optimisados

Que les possesseurs de PC pas trop récents se rassurent, cette nouvelle mouture bénéficie d'un moteur optimisé. Les développeurs d'ISI ont fait du bon boulot pour que l'augmentation de la qualité des modélisations et textures ne vienne pas mettre à genoux nos modestes machines. Un utilitaire externe permet donc de configurer de manière automatique le niveau de détail des options graphiques en fonction de la résolution choisie (voir encadré technique). Le résultat est à la hauteur puisque le programme parvient à maintenir un affichage fluide à 25-30 images par seconde lors des courses. La moindre des choses pour apprécier un tant soit peu la jouabilité de F1 Career Challenge.

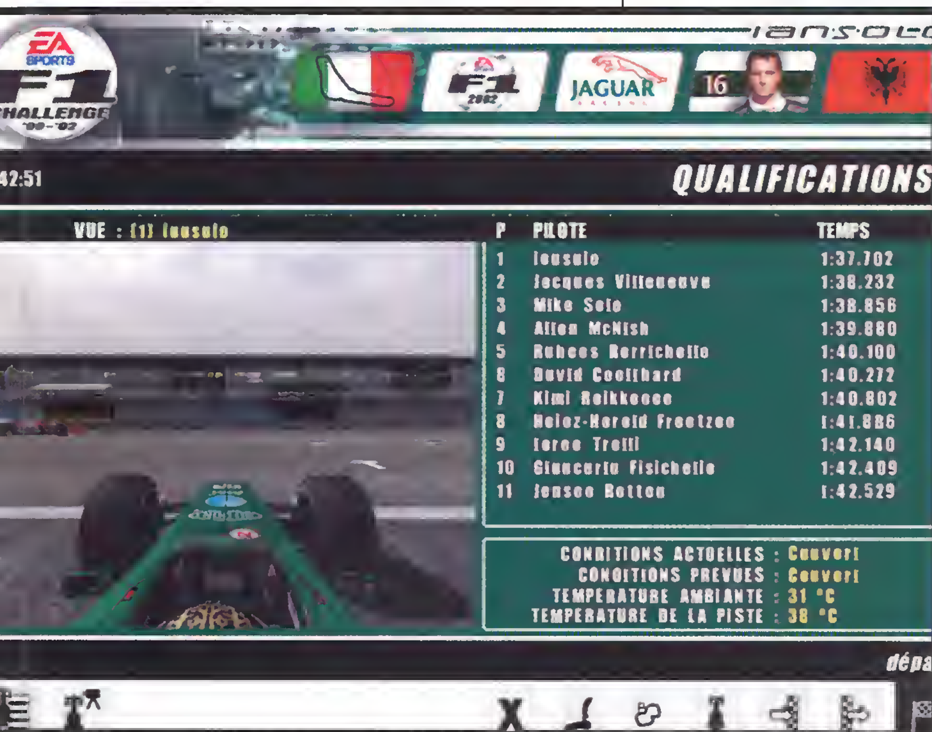


Le petit mécano qui sommeille en vous pourra se pencher sur de bien beaux relevés télémétriques.

Puisqu'on aborde le sujet hautement important de la jouabilité, F1CR reprend les concepts de F1 2002. À savoir qu'on dispose d'une quantité impressionnante d'aides à la conduite que l'on pourra choisir ou non d'enclencher suivant la difficulté et le degré de réalisme souhaité : boîte automatique, assistance au freinage, aux prises de trajectoire, anti-patinage, retour au stand auto, etc. Et ça le fait. On pourra d'un côté paramétrer F1CC pour qu'il se comporte comme un jeu d'arcade facile d'accès où il suffit d'accélérer et de tourner. Idéal pour prendre en main un nouveau circuit. D'un autre côté, pour les pros du champignon et les émules de Grand Prix Legends, le mode de jeu sans aucune assistance à la conduite vaut vraiment le déplacement. C'est super-dur. Il faut gérer chaque freinage et accélération sous peine de finir en tête-à-queue dans le bac à graviers. Mais avec de l'obstination et de la persévérance, quel bonheur de parvenir à maîtriser le programme en mode Ultra-réaliste. C'est à mon sens le gros point fort d'une vraie simulation.
Les amateurs de bidouille mécanique ne seront pas en reste. F1CC incorpore tout ce qu'il faut en matière de relevés télémétriques, histoire de régler son bolide au poil. Dans les écrans appropriés, on trouvera tout plein de trucs à trifouiller avec nos mains pleines de cambouis : les paramètres de garde au sol, équilibrage, priorité d'appui, étalonnage de boîte de vitesses, pression des freins, répartition du freinage, je vous en passe et des meilleures.

Un peu de technique

ISI ayant eu la bonne idée d'optimiser un moteur 3D qui tournait déjà pas trop mal il y a un an, F1CR devrait se comporter de manière honorable sur pas mal de configurations, et pas que les derniers PC de course. Le programme est doté d'un utilitaire de configuration qui permet d'adapter automatiquement le niveau de détail à la résolution choisie. Sur un Athlon 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, GeForce3, la chose affichait du 1280x1024 32 bits en 25-30 images/seconde avec les détails en Haut et Très Haut. Peu de ralentissements ou d'à-coups garantissant une bonne jouabilité. Côté son, les musiques de l'interface sont de bon aloi, de même que les bruitages.



Comme par le passé, on pourra choisir la durée de la course, de 1 à 60 tours.

Good vibrations

Y a pas à dire, avec un contrôleur de jeu ad hoc (volant analogique bienvenu) et un pack d'enceintes décent, on s'y croirait. Le hurlement caractéristique des moulins de F1 a été correctement retranscrit pour le plus grand plaisir de vos voisins. D'autres bruitages viennent renforcer le réalisme de notre expérience de course virtuelle. C'est au poil, sauf peut-être les commentaires en voix off du gogol de service. Bah, tenez, ça mérite même un logo Non aux doublages pourris, c't'affaire. On a vu pire mais il faut bien avouer que le ton de voix est très peu convaincant. En plus, le pauvre gars est un brin en retard quand il fait ses annonces. La présentation des circuits est aussi bien consternante. Enfin, on pinaille, mais on est quand même heureux d'avoir quelques informations en pleine course comme la position par rapport aux autres concurrents, le temps nous séparant de notre adversaire le plus proche, les abandons ou l'annonce des arrêts au stand des autres équipes. En définitive, ce qu'on reproche à ces voix, c'est surtout le tutoiement caractéristique. Il serait temps, messieurs les éditeurs, de savoir à quel public s'adresse vos produits. Pour cette simulation de Formule 1 pointue, c'est clairement pas à votre petit neveu de 8 ans. Alors lâchez-nous avec le tutoiement.
Pour finir sur une note positive, jetons un œil sur l'Intelligence Artificielle des adversaires. Sans opérer une grande révolution, ISI a tout de même apporté quelques améliorations non négligeables. Ainsi les pilotes concurrents ne suivent plus comme des veaux des trajectoires suicidaires. Certes on pourra toujours admirer de beaux carambolages, surtout en début de course, mais fini le temps où 20 lemmings allaient d'incruster la gueule les uns derrière les autres. Les voitures gérées par l'I.A. essayent le plus clair du temps d'éviter les autres pilotes. À la bonne heure. Quand je pense au prix d'une seule de ces caisses… ils allaient quand même pas me rayer ma peinture toute neuve.

Iansolo

En Deux Mots

En attendant une refonte complète, F1 Career Challenge 99-02 apporte un certain nombre d'améliorations au célèbre F1 2002. Pas forcément indispensable si vous avez déjà l'original, F1CC est une excellente simu de F1 qui devrait ravir les amateurs du genre.

- + Un simulateur solide
- + Nouvelles modélisations et textures
- + Moteur optimisé
- − Pas de gestion de carrière
- − Pas de mode multijoueur
- − Commentateur tutoyant à baffer d'urgence

8 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT

Le magazine + 1 film 7,50 € seulement !



LE MAGAZINE + UN FILM COMPLET SUR DVD

DVD MAGAZINE

N°11 PRINTEMPS 2003

xXx
FARGO
BRAZIL
BIGNES
CASINO
BLADE II
X-MEN 1.5
RAMBO TRILOGY
MINORITY REPORT
LE TRANSPORTEUR
UN POISSON NOMMÉ WANDA
LA MÉMOIRE DANS LA PEAU

Graveurs et disques durs
UNE RÉVOLUTION
DANS L'ENREGISTREMENT NUMÉRIQUE

ISSN : EN COURS - NUMÉRO 11 - PRINTEMPS 2003 - FRANCE MÉTROPOLITAINE € 7.50 \ DOM € 8.50 \ BEL € 8.00 \ CH 12.50 FS \ LUX € 8.00

En vente chez votre marchand de journaux

PUBLIC AVERTI · INTERNET 16 · LOCAL IP/IPX 16

Config minimum PIII 1 GHz, 256 Mo Ram, GeForce3 **Éditeur** Ubi Soft
Développeur Saber Interactive États-Unis
Texte V.F. **et voix** V.O.



Grand moment digne de la Saint-Valentin : on peut truffer de plomb des chérubins.



Will Rock

PEPLUM AUX PRUNEAUX

DIS-MOI, MON PETIT WILL… AIMES-TU LES FILMS DE GLADIATEURS ? ET AS-TU DÉJÀ VISITÉ UNE PRISON TURQUE ? EST-CE QUE TU AIMES LORSQUE TON CHIEN VIENT SE FROTTER CONTRE TA JAMBE ?

Contrairement à ce qu'on pourrait penser en lisant le titre du jeu et le chapeau de ce texte, il n'y a pas une seule allusion à Freddy Mercury ou de Queen dans ce jeu, et c'est encore moins une publicité subliminale pour une eau minérale.

Bouge ta Grèce !

L'action commence de nos jours, en plein milieu de la Grèce. Des archéologues ont réussi à trouver d'anciennes ruines antiques, dans lesquelles les restes des dieux grecs auraient été enfermés. Les responsables de cette trouvaille sont un professeur d'université, sa fille et Will Rock, aide de camp et par la même occasion personnage principal à travers lequel le joueur va s'exprimer. Passé les moments excitants d'une telle découverte, la fine équipe sera forcée par des terroristes locaux à rouvrir le tombeau, laissant dans la nature un Zeus ivre de vengeance contre l'espèce humaine. Comme si la situation ne craignait pas assez, le professeur se fera tuer dans l'opération, et sa fille sera promise à un brillant avenir de vierge à sacrifier sur l'autel du patron des dieux grecs.



Les effets visuels sont tous assez réussis.

Heureusement, il reste Will Rock. Parce qu'il a aidé à libérer Prométhée (un titan au foie récalcitrant), ce dernier lui donnera les pleins pouvoirs afin de combattre Zeus et compagnie, responsable principal de sa captivité, et de son indigestion chronique. L'objectif de We Will Rock You… ah non, c'est Queen ça… de Will Rock est donc de buter de l'avatar et du titan, avec quelques dieux en guise de boss de fin. Le principal est d'éviter le sacrifice de la pulpeuse rousse, pour que Zeus ne puisse pas avoir de descendance (à la question « est-ce à dire qu'on a le droit de la tuer ? » la réponse est « je ne sais pas »).

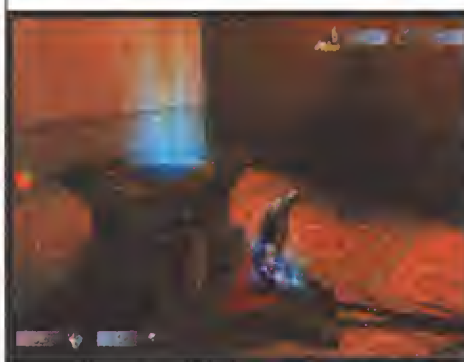
Guillaume Rocher

Will Rock fait partie de ces gens qui ne savent pas faire grand-chose de leurs 10 doigts. Les possibilités offertes par le personnage sont on ne peut plus limitées, et en ces temps de grèves nationales, on pourrait penser facilement qu'il se contente du minimum syndical en matière de gameplay pour faire tourner un jeu de shoot. En gros, on court, on saute, on tire, et on tue. Certes, Will Rock est plus résistant que la moyenne. Il peut sauter de plusieurs étages sans un « ouille ! » et transporter un tonnage

ATTENTION, BUG EN VUE

J'attire votre attention sur le fait que nous avons rencontré un bug sur la version Test de Will Rock. Sur 2 de nos machines, pourtant très standard (P4 Intel, GeForce 3...), les mouvements de la souris variaient en sensibilité d'un endroit à l'autre d'une map, rendant le jeu totalement injouable. Nous vous conseillons donc d'attendre un peu avant de l'acheter, histoire de voir si votre magasin n'a pas de retour de produit, ou si personne ne s'en plaint sur les Forums. Dans le cas contraire, il vous faudra attendre le patch.





Les pouvoirs de Will Rock sont distribués en échange de trésors ramassés dans les niveaux. Il faut juste trouver un autel dédié à Prométhée pour avoir droit aux dits pouvoirs.

impressionnant d'armes. Mais ce qui le distingue du commun des mortels, c'est toute l'aide que lui apporte Prométhée. Will Rock peut déclencher des super pouvoirs le rendant très dangereux. Ainsi, contre espèces sonnantes et trébuchantes recueillies sur les vestiges de la civilisation grecque, le héros peut acheter des pouvoirs sur des autels disséminés le long de son parcours. Tant qu'il a de l'argent, il peut acheter un pouvoir d'immortalité, de rapidité, ou encore, de dommages aggravés. Tous ces pouvoirs sont évidemment temporaires, mais constituent une aide très précieuse. Pour le reste, on remarquera au passage que lorsqu'il reçoit des dommages, aucune direction n'est donnée à l'instar d'un Half-Life, et qu'il est incapable de se servir d'une lampe torche, rendant les recoins sombres particulièrement hasardeux.

Bourrin

Il faut être clair sur une chose : le scénario est anecdotique. Le but réel du jeu n'est pas de sauver l'univers, la veuve, l'orphelin, ou la blonde plantureuse, mais bel et bien de défourailler à tout va. Meilleur exemple illustrant ce propos, on n'a aucune apparition de la pin-up à délivrer, même pas en cinématique, qui pourrait contribuer à rendre l'histoire plus dramatique. Les niveaux sont donc d'immenses arènes (avec quelques couloirs, c'est mieux pour installer les rares pièges), dans lesquelles défilent les vagues d'assaillants. Pour accéder d'une zone à l'autre, il faut simplement descendre tout le monde (et quelques fois trouver le levier pas caché du tout, mais juste bien défendu). Là-dessus, le jeu est d'une linéarité peu commune, le rapprochant des meilleurs moments qu'a pu fournir Serious Sam. De fait, il ne faut pas s'attendre une seule fois à une I.A. quelconque. Les ennemis savent où se trouve le joueur, font mouche automatiquement lorsqu'ils se servent d'armes à distance, et lorsqu'ils ne savent se battre qu'au corps à corps, ils prendront le chemin le plus court qui les mènera à leur objectif. Il va sans dire que leur apparition est scriptée au dernier degré. Le seul intérêt est donc celui du tir au pigeon, avec des armes aux effets plus ou moins rigolos, sans plus. Là-dessus, on ne peut pas dire que le jeu soit prétentieux : il faut satisfaire les besoins premiers du joueur moyen en manque de frags. No brain, no pain !



Le jeu fait dans l'originalité en matière d'armement. Ici, le flingue à acide fait gonfler les victimes avant qu'elles n'explosent.

Les risques du parti pris

Will Rock nous fait poser la question : « Que faut-il attendre d'un jeu ? » Si le joueur veut un trip immersif façon Deus Ex, il ne faut absolument pas qu'il joue à Will Rock. Ce jeu est un Serious Sam mieux habillé, avec moins de répétitions dans les vagues d'assaut, point. Est-ce à dire que c'est un bon jeu ? Pas plus qu'un Démineur, mais pas moins qu'un Serious Sam. Les procédés narratifs étant inexistants, la première difficulté que rencontre le joueur, c'est d'éviter de sombrer dans l'ennui. Bien que la richesse visuelle et les trouvailles graphiques de l'ensemble puissent sauvegarder un moment le joueur, on tombe limite dans le piège. Bien qu'il s'agisse d'un parti pris, on en découvre ses limites. Un jeu vidéo, c'est aussi un média, et un média se doit de véhiculer un message, ou un univers : pas simplement une pluie de plomb sur une armée de monstres. Dans ce sens, Will Rock n'est pas un jeu, c'est juste un divertissement bien assumé.

Pete Boule

Un peu de technique

Will Rock est assez exigeant. Un PIII 1 GHz avec 256 de Ram est une bonne base, surtout s'il a une carte graphique à la hauteur. Si ces conditions ne sont pas remplies, un des principaux intérêts du jeu, et il y en a peu, aura disparu. La résolution peut monter au-delà du 1600x1200, pour peu qu'on ait une carte graphique très puissante et un moniteur très gros.



En Deux Mots

Will Rock est un shoot gras. Sa principale richesse réside dans ses effets graphiques et visuels. En dehors de ça, on a droit à un simulateur de vagues d'assaillants. Le joueur bœuf y trouvera son compte, c'est une certitude. Le genre de jeu facile, pas forcément désagréable en soi, dont on a vite fait le tour.

- \+ Les effets visuels
- \+ La diversité des armes
- \+ Le côté bourrin (il faut bien se détendre)
- − Le côté bourrin aussi (quand il y en a plus, il y en a encore)
- − L'extrême linéarité
- − L'absence presque totale de scénario

7 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

5 INTÉRÊT

Roland Garros 2003

JEU DE « TENEZ »



Woah ! c'est trop bien de bosser à Joystick. Tenez, là, j'écris mon test dans la tribune VIP de Roland Garros. C'est comme ça tous les ans. Pendant que des pof ! paf ! out ! retentissent sur le central, je tape la discute avec Patrick Bruel et Jean Paul Belmondo. J'ai de jolies lunettes de soleil. Mon cul est bien carré sur un coussin moelleux. Je me montre, en prenant le frais. Hou là ! Y a Francis Huster qui vient d'arriver. Vite, je me cache. Sinon, c'est couru d'avance, il va me saouler pendant une heure… Ah là là, c'est un métier difficile que nous faisons.

APRÈS UN TENNIS MASTERS SYMPATHIQUE ET UN VIRTUA TENNIS TOUT À FAIT CORRECT, VOILÀ LE RETOUR DE ROLAND GARROS 2003, LA LICENCE EN TERRE BATTUE QUI A LA VIE DURE.

Ouane Poilleneteu

C'est reparti. Régulièrement, les développeurs français de Carapace nous sortent une nouvelle mouture de Roland Garros, leur simulateur de tennis vedette. Conçu à l'origine pour la console, RG 2003 ne pouvait manquer de venir squatter nos PC dans sa nouvelle incarnation. Comme à l'accoutumée dans une simulation sportive, on retrouve quelques noms célèbres qui ont bien voulu se prêter au grand show de la licence. Ainsi, on pourra voir, en short et en 3D, des pros de la raquette comme Marat Safin, Alex Coretja, Paul Henri Mathieu, Chanda Rubin ou Justine Henin.

Le paramétrage de Roland Garros 2003 s'effectue au moyen d'un petit exe, avant de lancer le programme. On peut y régler les options graphiques, la résolution et surtout les touches de contrôle, distribuées sur le pavé numérique par défaut.



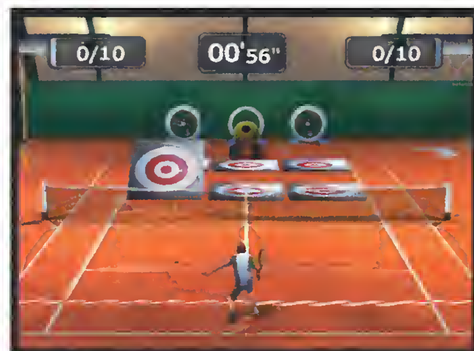
TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 800, 256 RAM, CARTE 3D 64 MO
ÉDITEUR WANADOO
DÉVELOPPEUR CARAPACE FRANCE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

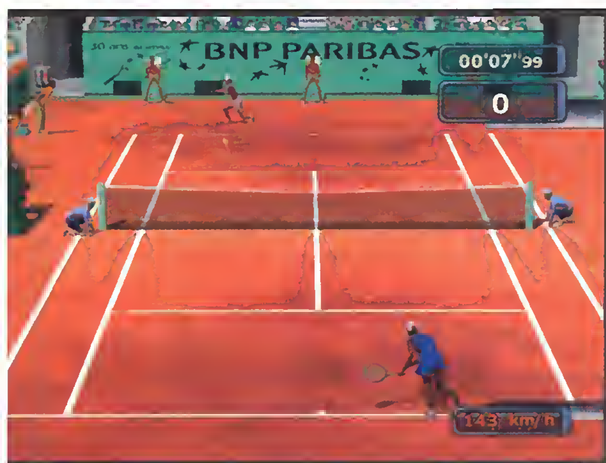
Question modes de jeu, Roland Garros est plutôt bien fourni. Le mode Arcade consiste en une succession de matchs en simple ou en double (coopération avec l'ordinateur ou un autre joueur humain) sur différentes surfaces. Il s'agira de remporter 4 matchs d'affilée pour triompher, sachant que le niveau de difficulté augmente à chaque match mais que l'on dispose de plusieurs chances grâce aux options « continuer ». Le mode Exhibition, quant à lui, offre pas mal de combinaisons possibles, que ce soit contre l'ordi, contre un partenaire humain ou en double. On pourra même faire un double mixte, si cette option a été débloquée préalablement.

Le mode Carrière est probablement le plus intéressant. On atteint malheureusement pas le niveau de liberté de Great Courts, un vieux simulateur de tennis qui nous sert encore de référence aujourd'hui. Dans Great Courts, on pouvait disputer chaque qualification et chaque match d'une saison pro. Sur RG 2003 il s'agira de suivre un joueur tout au long de 4 tournois (Roland Garros, British Classic, US Open, Australian Cup).





« Abattez-les », l'un des modes d'entrainement payants.





Composez votre joueur à la carte dans le mode Carrière.

On crée tout d'abord un personnage à partir de 10 clampins de base (5 hommes et 5 femmes) dont on ajuste le profil en attribuant des points dans les différents coups (service, revers…). Le but du jeu, en plus de gagner des matchs, étant de récolter un max de crédits pour devenir riche en fin de carrière et tout claquer en 2 jours en boîte de nuit.
À partir du menu Carrière, on a accès à diverses options. Ainsi, entre chaque tournoi, on pourra acheter des séances d'entraînement du style « Abattez-les », « Vaisseau spatial » ou « barils explosifs ». Il s'agira de toucher des cibles en un temps limité. Dans le menu Home, on trouvera une description des caractéristiques de notre joueur ainsi que le partenaire masculin ou féminin choisi pour les doubles. Enfin, la boutique est le passage obligé du champion blindé de crédits. Il pourra lâcher son flouze pour se payer de nouveaux terrains (8 au total), des couleurs de balles supplémentaires ou une tenue de drag queen des courts. Bien évidemment, les bonus et gains sont sauvegardés par le programme d'une session à l'autre.
Pour être complet, il faut aussi citer les modes Tournoi (coupe et championnat), Endurance, Bonus et Epreuves Imposées. Donc, le moindre que l'on puisse dire, c'est que c'est bien fourni en modes de jeu. Mais un simulateur de tennis, ce n'est pas que ça.

Double Faute

Car côté réalisation, il y a à boire et à manger dans ce Roland Garros. Au premier abord les animations des joueurs, la modélisation des décors, les effets de caméra semblent de bon aloi. C'est plutôt esthétique. Mais, en y regardant de plus près, on commence à déchanter. Les mouvements ne sont pas très réalistes : les joueurs se déplacent instantanément pour aller chercher une balle, ou bien, au contraire, ils semblent hésiter et partent dans une direction opposée à la balle. Le ralenti a quelques problèmes. C'est des fois tellement ralenti que je vous conseille de supprimer cette option dans les menus de configuration, histoire de ne pas périr de vieillesse devant votre écran. Si on regarde bien le ralenti, on s'aperçoit aussi que les animations sont mal calées. Du style : la raquette frappe à côté de la balle. Le résultat en termes de sensation de jeu est donc assez catastrophique. On n'a pas trop l'impression d'y être.
Côté moteur physique, c'est aussi du grand portnawak. Les trajectoires des balles sont bizarres. Elles semblent obéir à la gravité de Trugludu du Centaure, mais pas vraiment la bonne vieille attraction terrestre. Les contrôles de Roland Garros sont pourtant assez simples : lob, coup à plat, coupé, top spin, effet latéral gauche ou droit. Avec un peu d'habitude, on parvient sans trop de difficultés à dompter la bête. Reste que la sensation de jeu ne m'a pas plu. Les vieux briscards amateurs du genre risquent de regretter le contrôle à l'ancienne où on prépare son coup à l'avance pour doser la puissance puis la direction. Si vous êtes déjà un supporter de la série des RG 2002, eh bien, pas de soucis, vous ne serez pas dépaysés. Vraiment ? vous êtes un supporter de cette série ? D'autres aberrations du programme font que l'on s'interroge quand même sur la qualité de la finition. Ainsi, lors d'un tournoi, on pourra affronter le même joueur en demi-finale puis en finale (après l'avoir éliminé donc). Hou là, messieurs les développeurs, ça doit quand même pas être bien compliqué à coder une routine de tri. Autre problème : quand on joue en double avec un ordinateur comme équipier, RG 2003 se met à ramer de manière étrange. Sans compter que – c'était déjà un défaut de RG 2002 – votre partenaire de double joue comme une tanche et qu'on a très vite envie de le baffer.

iansolo

Nos champions effectueront quelques galipettes acrobatiques pour le plus grand plaisir du public.



Un peu de technique

Testé sur un Athlon XP 1800+, 256 Mo Ram, GeForce 3 Ti200, Roland Garros s'est comporté tout à fait honorablement en 1152x864 en 32 bits, sans antialiasing ni filtrage anisotropique. Reste que sur une machine plus ancienne (PIII 650, 128 Mo Ram, GeForce 3), la chose rame en début de double.
La musique est insupportable, mais on peut la couper. Les bruitages (pof !), les annonces du score (dans la langue correspondante, suivant le pays où a lieu le tournoi) et autres ambiances du public sont, par contre, bien retranscrites.

En Deux Mots

Comme par le passé, Carapace revient à la charge avec la nouvelle mouture de Roland Garros. Je n'ai pas aimé les précédents, et ce n'est pas celui-ci qui me fera changer d'avis. La sensation de jeu n'est pas vraiment au rendez-vous. On attend bien mieux d'un bon simulateur de tennis.

- + Modes de jeu nombreux
- + Réalisation plutôt esthétique
- – Sensation de jeu peu agréable
- – Physique bizarre
- – Le jeu rame en double
- – Partenaire de double ordi complètement abruti

5 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT



L'action de Day of Defeat est particulièrement rythmée. En plus, comme le jeu a plus de 2 ans, la communauté de joueurs est bien installée... Du coup, ils sont tous balèzes !





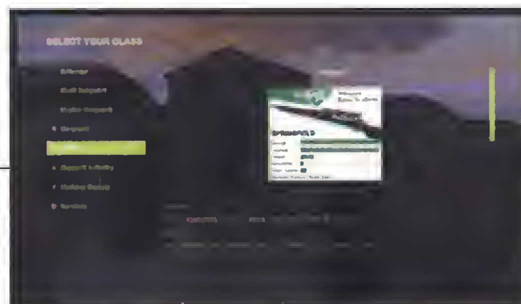


CONFIG MINIMUM **PIII 650, 256 RAM, GEFORCE 2 MX**
ÉDITEUR **ACTIVISION**
DÉVELOPPEUR **VALVE ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **V.F.**

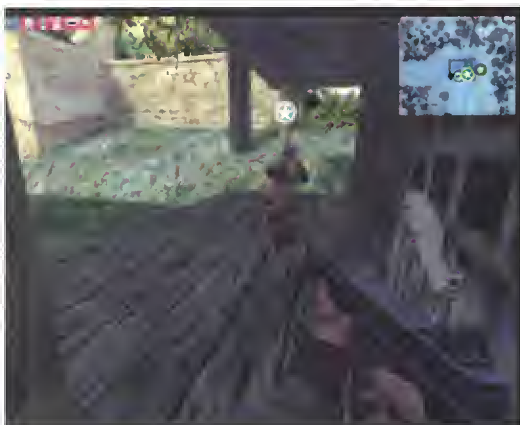
Half-Life : Day of Defeat

QUAKE-LIKE EN PLEINE GUERRE

UN TEST DU CÉLÈBRE MOD DAY OF DEFEAT POUR HALF-LIFE, 2 ANS ET DEMI APRÈS SA SORTIE ? MAIS ON SE MOQUE DE QUI ? ILS DEVIENNENT SÉNILES CHEZ JOYSTICK ?



Comme dans Team Fortress, le joueur choisit son armement à travers sa classe de personnages.



Ne souriez pas. Je suis sûr que vous pensiez cela au moment où vous avez lu le titre. Aussi, la présence d'un jeu (enfin, une modification de jeu, en l'occurrence Half-Life) sorti en janvier 2001 dans les pages test d'un Joystick de juin 2003 mérite une explication. En fait, Activision a eu la « bonne » idée de commercialiser cet excellent add-on gratuit (oui, il y a un contre-sens dans cette phrase). Du coup, on est tous dans un dilemme : on hésite entre applaudir chaudement la venue en boîte d'un aussi bon add-on et on redoute dans le même temps le conditionnement commercial de cette affaire.

C'est la mode

Il est vrai que, malgré le grand âge du moteur et les capacités graphiques limitées du jeu original, Day of Defeat est une excellente extension du produit. Il se situe d'ailleurs juste derrière l'incontournable Counter-Strike en nombre de parties disputées sur le Net. Pour ceux qui ne connaissent pas, Day of Defeat est une modification d'Half-Life qui lui ajoute des modes de jeu dont les environnements s'inspirent de la Seconde Guerre mondiale. Entièrement dédié pour le réseau, n'espérez pas y jouer tout seul. Dans DoD, les joueurs s'affrontent à travers 2 camps : celui des Anglo-Américains et celui des Allemands. Les théâtres d'opération sont tous concentrés dans l'Europe Occidentale de l'époque. Du coup, pas de camp soviétique, et encore moins de camp japonais. À travers les personnages joués, on dispose d'une tripotée de classes différentes, toutes équipées selon leur spécialisation. Il y a ainsi du grenadier, du franc-tireur, du simple fantassin, ou encore, de l'appuie feu. Il va sans dire que selon le matériel transporté, les vitesses de déplacement, tout comme les puissances de feu sont variables. En matière d'action, le joueur est servi. Le mode a du succès sur le Net, et on n'a pas de mal à trouver des parties bien remplies. L'adage « plus on est de fous, plus on rit » prend ici toute sa valeur. Il est en effet très fréquent de se retrouver dans une partie comptant plus d'une dizaine de joueurs. L'action est très

prenante et on s'y fait embarquer avec joie. Le rythme y est en plus hyper-speed : impossible de prendre des photos pour l'article sans se bouffer une balle : du coup, 80 % des images prises pour ces pages l'ont été à partir du mod spectateur du jeu ! Y a pas à dire, il y avait du sport...

4 ans de vieillesse

Là où on attendait la bête, c'est surtout dans les performances de son moteur graphique. Half-Life commence sérieusement à accuser son âge, et il arrive de plus en plus fréquemment que le joueur moyen ait un frisson de la honte lorsqu'il prend un peu de recul pendant ses parties de Counter-Strike. Pour Day of Defeat, ça aurait pu être pareil. Les décors sont toujours aussi carrés, genre taillés à la serpe, les couleurs et les textures toujours aussi « riches », et les possibilités physiques de l'ensemble brillent autant par leur sobriété. D'un jeu révolutionnaire né il y a 4 ans, on a donc quelque chose de moyen. Étonnamment l'ensemble tient particulièrement bien le coup ! L'action du jeu est tellement speed, et l'ambiance tellement bien installée, notamment grâce à la bande-son, que la pauvreté graphique (toute relative soit-elle) passe au second plan. Le joueur est complètement « phagocyté » par le contexte, et les poussées d'adrénaline auxquelles on a le droit font vite oublier la vieillesse des graphismes. Si on était vache, on regretterait l'absence de dynamique dans les décors, ou le manque d'interactivité avec les éléments du jeu. Mais tout cela restant très amusant en l'état, on ne fera pas la fine bouche. En plus de ça, histoire de mieux immerger le joueur dans les parties, on a la possibilité de causer dans des micros (pour peu qu'on en ait un), histoire de donner des ordres idiots, ou de distribuer des insultes anti-américaines.

Un peu de technique

Employant le moteur de Half-Life vieux de plus de 4 ans, Day of Defeat n'est pas très gourmand en matière de ressources. La seule exigence réside plutôt dans la connexion au Net. Un ADSL 512 est le minimum syndical requis pour peu que l'on souhaite jouer confortablement. Maintenant, si le joueur moyen a une grosse bécane, libre à lui de jouer dans la résolution graphique maximale du jeu : 1600x1200.

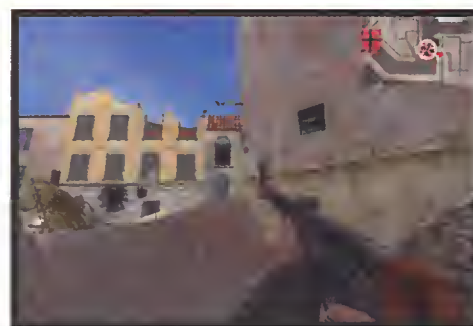




On peut se servir de mortiers disséminés dans les cartes.



La version que nous avons reçue avait l'étrangeté de s'installer par défaut dans un dossier différent de celui de Half-Life. Il n'est pas dit que les versions commercialisée fassent la même boulette, mais dans ce cas, il vaut mieux que le consommateur sache qu'installé comme ça, ça marche tout de suite moins bien.



Tiré à la ligne

S'il y a bien quelque chose de gênant, avec cet add-on, c'est qu'il est vendu ! Certes, on ne sait pas encore combien il en coûtera, ni comment il devrait être conditionné. Mais lorsqu'on voit que la boîte de Day of Defeat est vendue 30 dollars aux États-Unis, on a quand même un peu peur. Le produit est une copie quasiment fidèle de la version 1.0 téléchargeable gratuitement sur le Net. Certes, l'interface de présentation des menus est un peu plus soignée, mais pour le reste, c'est du pareil au même. Outre-Atlantique, il semble que la boîte vendue ne renferme que les 150 Mo de l'add-on. Le jeu de base n'est donc pas fourni. Les développeurs n'ont même pas fait l'effort de développer des bots, ce qui, pour 30 dollars, aurait été la moindre des choses (ndlr : les Bots auraient permis de joueur seul, les autres joueurs étant des roBots). Reste les cartes offertes par le jeu en boîte. Alors que sur la version téléchargée on peut compter sur 13 cartes, la version vendue, elle, en compte 15... Laissez-moi deviner... 15 dollars par carte ? Certes, les 13 autres cartes jouissent de quelques améliorations, mais si peu... Dans l'hypothèse où DoD était vendu 45 euros avec le jeu de base plus ses autres add-on, il est vrai que cela aurait limite pu valoir le coup. En revanche, si le produit est vendu tout seul à 200 balles (30 euros), il est absolument clair que cette opération commerciale tient du foutage de gueule manifeste. Très honnêtement, et à moins que la version Freeware ne disparaisse du Net, mieux vaut acheter le premier Half-Life et ses add-on en Budget et télécharger Day of Defeat depuis Internet dont l'adresse apparaîtra dans n'importe quel moteur de recherche aussi merdique soit-il.

Pete Boule

En Deux Mots

Day of Defeat est un bon jeu. À ce stade, ça devient même carrément un sport. Bien que vieux, il est tellement prenant et rythmé qu'on ne fait même plus attention aux faiblesses graphiques de son moteur. Il faudra juste se méfier du plan arnaque qui se cache derrière la commercialisation de ce Mod téléchargeable gratuitement. La note d'intérêt ne tient pas compte du fait qu'il vous faille acheter Half-Life à côté. Dans ce cas, et compte tenu de l'ancienneté du produit et des nombreux Mod gratuits disponibles, DoD ne vaut plus grand-chose. Allez, un bon 3 et on en parle plus.

- + Un gameplay super-nerveux
- + L'ambiance sonore
- − Le moteur un peu vieillot
- − L'opération commerciale franchement douteuse

6	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT


Miam miam... du sang de zombie...

Blood Rayne est une demi-vampire qui a été embauchée par une société secrète pour éliminer toute une liste de hauts dignitaires nazis. La jouvencelle se balade en lingerie et, armée de 2 sabres, elle traque les fascistes. Les pauvres passent un sale quart d'heure ; ils se font sucer le sang, cribler de balles et trancher en mille morceaux dans un torrent hémorragique. C'est très esthétique : les organes volent de tous les côtés, les mecs se sauvent en hurlant, agitent leurs moignons et trébuchent dans leur plasma. Pour régénérer ses points de vie, Blood Rayne leur saute dessus et boit leur sang en poussant des soupirs d'aise glougloutants. Oui, elle est un peu cracra la demoiselle.

Oh la boucherie...

Catastrophe sur console, Blood Rayne nous arrive dans une version plus honorable sur PC. Ce gain de qualité est principalement dû au contrôle clavier/souris. Malgré ses faux airs de Tomb Raider, Blood Rayne est en fait un Beat Them All : on tue à l'arme blanche, à l'arme à feu, à l'explosif, on vampirise. C'est ultra-violent, ultra-speed, ultra-crade. Le massacre ne s'arrête qu'au moment où l'on nous fait retraverser tout le level dans l'autre sens pour aller actionner un levier qui ouvrira une porte. Des allers et retours, on en fait d'ailleurs un paquet et tous les prétextes sont bons pour nous envoyer faire une promenade qui rallongera la durée de vie du jeu. Enfin, pour briser un peu la monotonie, on affronte toute une série de boss dont certains sont assez impressionnants. Blood Rayne fait partie de cctte vague de jeux qui propose un effet de ralenti calqué sur celui de Max Payne. Il est d'ailleurs très réussi. Il donne un gros avantage en combat et permet réellement d'esquiver les balles. Le problème, c'est que ce pouvoir n'est pas limité. On a donc tendance à trop l'utiliser ce qui ramollit sérieusement l'action. Autre problème : le vampirisme. On passe son temps à sauter de nazi en nazi pour leur sucer le cou ; cette systématisation en devient assez ridicule. Enfin, il y a des scènes que j'aurais apprécié que l'on m'épargne, comme cette fosse commune de camp de concentration, non loin des fours crématoires, où des corps possédés se relèvent... Il ne reste plus qu'à sauter dans le trou et tailler, décapiter, démembrer les cadavres. Vraiment limite. Au final Blood Rayne est un Beat Them All juste moyen, mais qui se fait remarquer par son côté gore très poussé. On décapite des nazis, on éventre de gros blobs purulents, on tranche de grands vers parasitaires qui se tortillent en pissant le sang. On s'amuse comme on peut en attendant mieux.

monsieur pomme de terre


PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM **ATHLON 1800 XP, GEFORCE 4**
ÉDITEUR **VIVENDI UNIVERSAL GAMES**
DÉVELOPPEUR **TERMINAL REALITY ÉTATS-UNIS**
TEXTE **EN FRANÇAIS** ET VOIX **EN ANGLAIS**
TESTÉ **EN ANGLAIS**

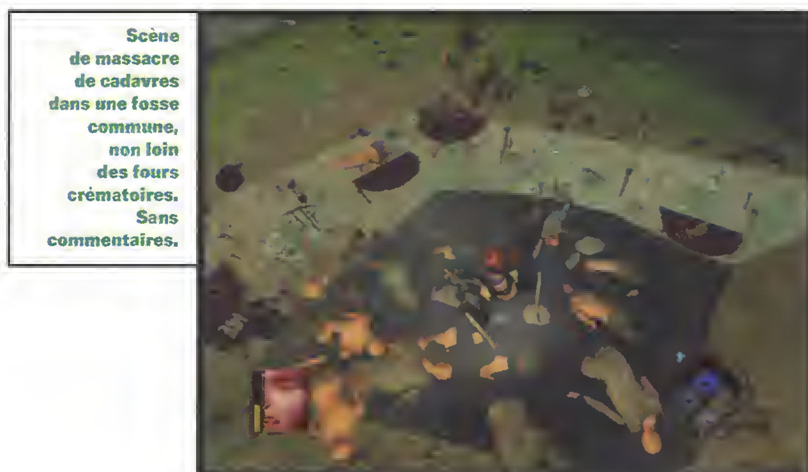
VOUS AIMEZ LE SANG DE NAZIS ENCORE CHAUD ET LEUR CERVELLE FUMANTE ? VOUS AIMEZ LES ZOMBIES BIEN GÉLATINEUX DE DÉCOMPOSITION ? VOUS AIMEZ BOIRE DU SANG DE MONSTRE DU CHAOS OU DÉCOUPER DES CADAVRES DANS UNE FOSSE ? C'EST COOL ALORS, ON VA FAIRE ÇA.

Blood Rayne

ACTION

Un peu de technique

Attention, jeu gourmand. Sur une GeForce 3, en 1024x768, vous aurez droit à quelques ralentissements.


Scène de massacre de cadavres dans une fosse commune, non loin des fours crématoires. Sans commentaires.

En Deux Mots

SOUS SES FAUX AIRS DE TOMB RAIDER GOTHIQUE, BLOOD RAYNE EST EN FAIT UN JEU DE SHOOT BASTON ULTRA-VIOLENT ET GORE. BIEN MOINS CATASTROPHIQUE QUE SUR CONSOLE, BLOOD RAYNE PC N'A CEPENDANT RIEN DE REMARQUABLE, EXCEPTÉ SES EXCÈS, PARFOIS JOUISSIFS, PARFOIS DOUTEUX, DANS LA BOUCHERIE.

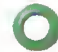
+ Ça fait du bien un peu de gore
+ Effet Bullet Time réussi
− Gameplay douloureusement répétitif

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

X Men 2

ARCADE / ACTION

TIENS, L'AUTRE JOUR, BOB ARCTOR ET POMME DE TERRE ONT RÉUSSI À FAIRE GOBER À KENDY, UN COLLÈGUE DE JOYPAD, QUE MERCEDES AVAIT SORTI UN MODÈLE AVEC LA CARROSSERIE EN ADAMANTIUM... ILS SONT VRAIMENT NAÏFS À LA CONSOLE !



Evidemment, il a fallu plus de 2 heures pour le convaincre, mais pour faire gober des trucs impossibles, Bob et Pomme n'ont pas leur pareil. C'est à se demander s'ils ne sont pas eux-mêmes de puissants mutants, dotés d'un pouvoir de persuasion incroyablement efficace (O.K., Pomme, tu peux prendre mon agrafeuse et ma lampe halogène). En parlant de mutant, et à l'occasion de la sortie du film « X-Men 2 » dans les salles, Activision nous envoie le jeu vidéo tiré du film.

Lames fatales

L'histoire est une adaptation basée sur les origines de Wolverine (je ne saurais trop vous conseiller la lecture de « Weapon X » de Barry Windsor-Smith). À sa création, notre mutant s'est fait inoculé un rétrovirus mortel. Plusieurs années après son évasion, ce rétrovirus s'est réactivé, limitant le pouvoir de régénération du héros. Du coup, Wolverine a 48 heures pour trouver un antidote dans l'ancien labo secret d'où il s'est échappé peu après avoir été « créé ». Il va sans dire que l'endroit est furieusement protégé par des soldats en armes, et par pas mal d'autres mutants plus ou moins ratés à l'appétit féroce.

« Snik ! »

Notre héros sait en faire, des choses. Il peut charcler autour de lui à l'aide de ses griffes, sentir les pièges, voire les présences humaines planquées. De même, lorsque ses griffes ne sont pas sorties, il peut récupérer naturellement des points de vie. D'autre part, s'il prend un peu trop de coups, il peut rentrer en furie, transformant en un seul coup n'importe quel idiot en pâtée pour chat. Le fait est que c'est assez jubilatoire. Pour le reste, le jeu est un pur produit console. L'aventure se rythme à coups de beigne.
Certains boss de fin de niveau sont bien présents, pour jalonner le jeu de quelques difficultés supplémentaires, mais en dehors de quelques phases d'infiltrations, et quelques trouvailles de gameplay inhérentes au background, X-Men 2 : la revanche de Wolverine est un hack and slash correct, sans plus. Ça aurait pu être largement mieux si les décors avaient été moins dépouillés, et si on avait pu sauvegarder n'importe où, et n'importe quand.

Pete Boule

Un peu de technique

La résolution maximale du jeu affiche un 1024x768, ce qui est suffisant. Cependant, bien qu'il soit assez austère visuellement, un PIII 800 avec 256 de Ram semble être un minimum. Sur un PIII 650, ça ramait.



En mode Furie, le héros massacre son entourage en 2 coups de cuillère à pot.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **PIII 800, 256 RAM, GEFORCE 2 MX**
ÉDITEUR **ACTIVISION**
DÉVELOPPEUR **GREY MATTER ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**



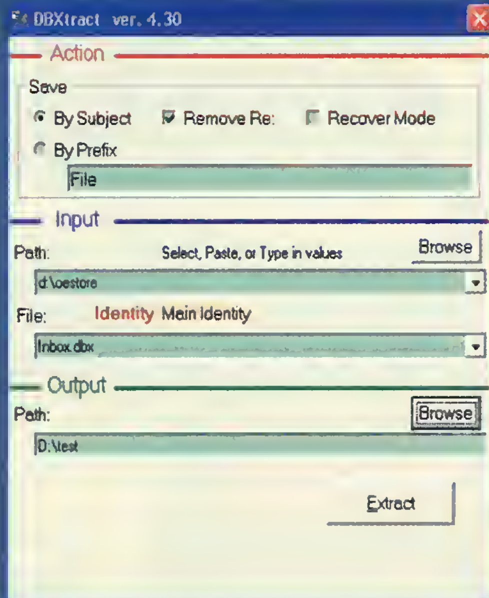


En Deux Mots

X-MEN 2 : LA REVANCHE DE WOLVERINE EST BON DANS SON RÔLE DE HACK AND SLASH. POUR LE RESTE, C'EST UN PUR JEU CONSOLE, AVEC DES GRAPHISMES TROP AUSTÈRES ET UN SYSTÈME DE SAUVEGARDE QU'ON AIMERAIT VOIR MOINS SOUVENT.

+ Le background du personnage bien exploité
+ Le coup des sens amplifiés
+ Une action soutenue et bien jubilatoire
- Un design trop austère
- Le système de sauvegarde

5 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT



Des Utilitaires à la Mode

PAR BOB ARCTOR

Et hop, une moisson de softs du printemps, tous des Freewares, qui permettra entre autres choses de mieux niquer votre PC tout en ayant la satisfaction de ne rien avoir eu à payer pour arriver à ce résultat. Et pour en trouver bien d'autres, pourquoi ne pas faire un tour sur l'extraordinaire site www.gratilog.net ?

utilitaires

DBXtract 4.11

Ah les réinstallations de Windows, quel bonheur : on nique la moitié de nos préférences, on dit adieu à toutes nos images de célébrités à oilpé, et on passe les 2 jours d'après à reconfigurer la bête pour lui redonner un aspect humain. Mais je crois que le pire, c'est encore la disparition de tous nos mails pour peu qu'on n'ait pas fait une sauvegarde appropriée. DBX extract va nous résoudre tout ça : il va disséquer les fichiers .DBX d'Outlook Express et en retirer tous les courriers que nos différentes mailboxs contiennent y compris si celui-ci est endommagé. Il sauvera tous les mails un par un dans un dossier désigné à l'avance en les triant, par sujet, préfixe ou autres.
www.oehelp.com/DBXtract/Default.aspx

IECookies View 1.50

Continuons notre exploration du disque dur par l'univers à la fois fascinant et très étrange des cookies. Qui sont-ils vraiment ? Quel est leur rôle véritable dans le fonctionnement de la biosphère, pourquoi cherchent-ils absolument à communiquer ? Autant d'énigmes que ce browser de cookies tentera de résoudre. Il apportera des réponses à nos interrogations légitimes sur leur sécurité et sur ce qu'ils balancent à leurs maîtres ainsi que… mais que fout ce cookie provenant du web d'Act Up dans ma bécane ?
www.simtel.net/pub/dl/59299.shtml

Ant Movie Catalog.

Monsieur pomme de terre et moi sommes toujours à la recherche du logiciel ultime de classement pour nos millions de K7, de DVD et de LaserDisk. Il se croyait malin l'an passé, lorsqu'il avait découvert ce shareware à 100 balles dont j'ai d'ailleurs oublié le nom. Et là, comme ça, je découvre un soft incontournable en version gratos. Ant Movie Catalog fait tout. Non seulement il rapatrie toutes les données sur vos films en allant pomper tout cela sur l'IMDB (automatiquement), mais en plus, il se sert aussi dans les bases de données d'Allocine, d'Amazon.com, de Cinéstore, de Dvdfr, et de Yahoo Movies. C'est tout ? Non, car il peut même extraire certains renseignements des fichiers vidéo qu'il trouvera sur votre disque dur et générera des statistiques incroyables sur votre cinémathèque.
www.antp.be/software/moviecatalog/

Wilbur

Qui n'a pas déjà failli mourir de rire en recherchant un fichier sous Windows XP, en le regardant se démener pendant dix mille ans pour nous trouver un simple fichier texte perdu dans un coin du HD ? Eh bien moi : mon temps, c'est de l'argent, et chaque seconde que je passe à regarder la diode du disque dur clignoter me donne envie de faire un voyage à Redmond avec comme seul bagage un fusil à pompe. Mais voilà que je m'emporte et j'oubliais presque l'existence du fantastique Wilbur. Hop, on démarre une indexation qui durera une minute ou deux, et on pourra retrouver instantanément n'importe quel fichier ou mot contenu dans des .txt, doc, pdf, html, url, php, inf et j'en passe.
http://wilbur.redtree.com/

Folder Generator

FG est un de ces programmes minuscules qui simplifiera la vie de tous ceux qui sont condamnés à créer de nombreux dossiers à la main avec le clic droit d'Explorer. Ici, rien d'aussi compliqué : on constitue un fichier texte contenant à chaque ligne un nom de folder à créer, on lance le soft, on clique sur le .txt et il génère automatiquement tout ce qui a été demandé.
http://flod.cyclo.free.fr/publier/foldgen2_install.exe

RadioWeb V3

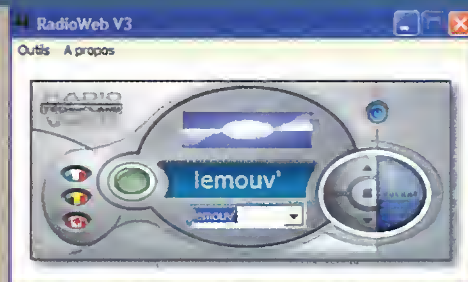
« Je suis un golio, j'aime la techno, je suis un mongo, j'écoute la radio. » De qui déjà est cette merveilleuse chanson populaire ? Qu'importe. Les amateurs de FM, il y en a pourtant dans la redac. Tenez, par exemple, pomme de terre qui fait le fier en achetant des récepteurs FM portables et miniatures pendant que les autres font l'acquisition de cellulaires à 6 000 balles. Pour écouter vos stations préférées sur le Net, il suffit d'aller sur leurs pages Web. Seulement, ces dernières ont tendance à repeindre votre moniteur avec des pubs merdiques. La solution est sans doute dans RadioWeb qui intègre toutes les FM francophones dans une interface discrète et bourgeoise.
www.technicland.com/radioweb.php3

Silent Bob

Vous écoutez une zique streamée sur le Net quand soudain, vers la fin de la diffusion, vous vous rendez compte que c'était une version inconnue d'un de vos tubes de rap favoris (celui où le chanteur appelle à la destruction de la société occidentale à l'aide de crachats). Pour l'enregistrer sur le disque dur, 2 solutions : la première est la construction d'une machine à remonter le temps, et l'autre, l'utilisation de Silent Bob, un soft génial qui enregistre en permanence tout ce qui produit du son sur votre PC et qui permet de remonter dans le temps jusqu'à X minutes en arrière.
www.silent-bob.de/fr/large.htm

Unstopable Copier 1.4.1

Ah Windows, 5 éditions plus tard, possède toujours une fonction de copie totalement foireuse sous certains aspects. Vous êtes-vous déjà amusé à essayer de recopier un CD possédant des secteurs niqués après l'avoir plongé dans de l'acide de batterie? Si c'est le cas, vous avez sûrement remarqué que l'exploreur ne permet pas la copie de fichiers endommagés. Il s'arrête, sans rien dire ou presque, n'offrant aucune possibilité de récupérer les données. Unstopable, c'est le Terminator de la copie : rien ne l'arrête dans sa mission. Et si les données sont grandement endommagées, elles seront remplacées par des blancs pour assurer un semblant d'intégrité à l'ensemble.





SuperCopier 1.31

Pour ceux qui n'ont pas des disques durs tournant à Mach3, les copies de fichiers gigantesques peuvent comporter quelques problèmes. Supercopier court-circuite la fonction de Windows et s'y substitue en proposant de nombreuses options super-délires. La preuve : il nous autorisera à pauser une copie qui s'éternise, il calculera le véritable taux de transfert, il rendra possible l'édition de la queue des copies (même si un transfert a déjà été initié), et il permetra le dépassement de la limite des 2 giga (on aura désormais une limite de 4 tera-octets). Bref, ça en jette.
www.sfxteam.org/download.php?id=12&

Wintidy 2.0.0.0

Pendant des siècles, les utilisateurs de micro-ordinateurs se sont demandé ce que pouvaient bien branler les programmeurs de chez ATI tant leurs drivers étaient lamentables. Pourtant, ce sont ces mêmes ingénieurs qui ont mis au point dans leurs logiciels de l'époque la possibilité de sauvegarder automatiquement la position des icônes sur le bureau. Wintidy fait exactement la même chose, mais pousse cette possibilité jusqu'aux frontières de la science : sauvegardes de différents layouts (suivant la résolution), priorités données à certains icones plus importants que d'autres, arrangements automatiques. Bref, de quoi donner envie de remplir le desktop à ras bord.
www.gratilog.net/anglais/deco/wintidy.zip

Top Utilitaires de la rédac

Et voilà, il fallait bien qu'on y passe un jour, au top des Utilitaires. Donc à chaque édition de cette rubrique, on vous présentera un best of de nos softs favoris qui viendront immanquablement s'ajouter à la pile de bordel qui a élu domicile sur votre disque dur.

Lecteurs vidéo :

- Zoom Player PRO
- WMP 9
- BSPlayer 0.86

Lecteurs audio :

- WMP 9
- WinAMP 2.91
- Sonique 2.0

Mailreaders :

- Outlook 2002
- Foxmail 4.2
- The Bat 1.63beta 7

Newsreaders :

- Gravity 2.3 beta 4
- Xnews 6.02
- Free Agent

Pagers Internet :

- ICQ 2003a
- Trillian 0.74d
- MSN 4.7x

Anti-lourds :

- Spy Bot 1.2
- Ad Aware 6.0
- SpamNet 1.0
- Spam Punisher 2.4

Downloaders

- FlashGet 1.40

Explorateurs de fichiers :

- Total commander
- PowerDesk 5.0

Browsers Internet :

- Crazy Browser 1.05
- Netcaptor 7.1
- Avant Browser

Clients FTP :

- Smart Ftp
- FlashFXP

Browsers d'image :

- ACDsee 5.0.1
- Xnview 1.50.1

Tweakers :

- Startup Control Panel 2.7
- Customizer XP 1.8.5

ALORS QUE LA VEINE DES JEUX GUERRIERS N'EST PAS PRÈS DE SE TARIR – CF VIETCONG - ON APPRÉCIERA DE TROUVER ENCORE, AU PAYS MERVEILLEUX DES JEUX EN RÉSEAU, DES EXPÉRIENCES UN PEU PLUS ZEN COMME A TALE IN THE DESERT, UN SIMULATEUR DE CIVILISATION CHEZ LES ÉGYPTIENS. CHOUETTE.

Net News

iansolo@futurenet.fr et arctor@futurenet.fr



DAOC : Trials of Atlantis

Autre extension pour DAOC, mais cette fois-ci payante : Trials of Atlantis. Celle-ci sera commercialisée cette année et mettra les joueurs aux prises avec les avocats du barreau de cette civilisation aquatique aujourd'hui disparue. Attendez, non, erreur de traduction : c'est en fait une série de tests que les joueurs de tous les royaumes pourront choisir de passer alors qu'ils exploreront l'incroyable beauté du monde sous-marin (et de ses bancs de maquereaux). On y trouvera aussi le nouveau moteur graphique qui permettra ces balades sous-marines et améliorera les textures au sol. Au programme aussi une interface enfin skinnable et une sortie estimée au quatrième trimestre 2003. Cet add-on demandera le jeu de base, bien sûr mais aussi Shrouded Isles pour fonctionner.

L'âge des titans

On a maintenant bien plus de précisions sur le nouvel add-on pour Age of Mythology. Il s'appellera avec sobriété les « Titans » et mettra en scène la lutte de ces dieux contre euh… contre une invasion de lapins sur le mont Olympe. Non, j'en sais foutre rien, le communiqué de presse ne précise pas contre qui ils se battent. Après ça, on s'étonne que les journalistes passent pour des cons. L'extension introduira aussi une nouvelle race, celles des Atlantes, qui pourront entre autres choses faire appel au Panthéon plusieurs fois par partie. Au menu, une nouvelle campagne de 12 scénarios, 12 nouveaux pouvoirs divins, 18 unités humaines et 10 unités mythologiques. La sortie est prévue pour cet automne.





EN DOTATION DANS LE PACIFIQUE

Le patch 1.4 pour BattleField 1942 est en route, enfin on l'espère. Il rajoutera un serveur linux très demandé ainsi que ce que l'on dit être une « solution radicale pour contrer la triche », solution dont on ne connaît pas encore la nature. En plus de ça, il supprime l'exploit de la réparation de tank, rajoute de nouveaux fusils d'assaut chez les Japonais et les Russes. Les amateurs de votes, pour exclure quelqu'un ou changer de map, auront enfin droit à une interface graphique digne de ce nom. Et comme avant-goût de leur prochaine extension, Secrets Weapons of the World War 2, il introduira aussi le Horten 229, une aile volante que je soupçonne être bien peu maniable.







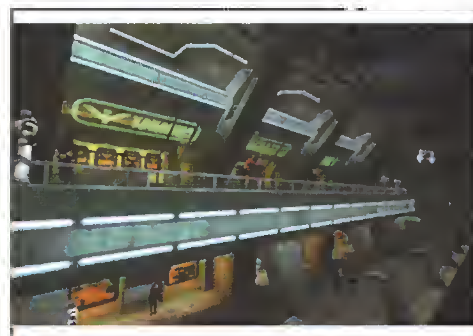


Turbine à jeux

Pendant que Turbine se prépare à frapper un grand coup avec la mise en chantier de Middle Earth Online, le développeur ne dédaigne pas pour autant ses anciens jeux dont Asheron's Call, qui devrait fêter son quatrième anniversaire. Ce qui en âge de chien nous fait 21 et en âge de MMORPG beaucoup plus encore. Ils viennent de lancer un nouveau patch à destination des irréductibles qui tweake la portée des armes de jet, et rajoute du contenu à la fameuse « tumerok banner quest ».

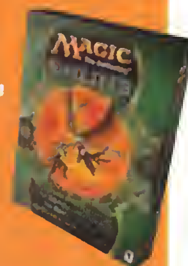
Neocron, petit patapon

J'avais plus trop de place dans les pages consacrées à Neocron, donc je m'étale ici : l'essai du jeu gratuit est en cours, et le sera encore lorsque vous nous lirez. Donc, si vous voulez voir ce que Neocron a dans le ventre, téléchargez à toute vitesse le trial (qui ne fait qu'un petit giga de download) sur ce site : www.neocron.com/. Si si, ça vaut le coup, vous verrez.



Le fric magic

Un cadre de Joystick, dont je tairai le nom par respect envers sa famille, m'avait fait à propos de Magic the Gathering un beau come out : « Un soir, j'allais à la partie de jeux de rôle chez des potes et je me suis aperçu qu'ils jouaient à cette connerie de jeu de cartes et du coup je m'y suis mis. Le lendemain, j'étais devant l'Oeuf Cube (ndr : célèbre magasin de jeux parisien) en train de dealer des booster packs. » Et là, constat terrible, je viens d'avoir les chiffres pour Magic Online. On estime le nombre de cartes virtuelles en circulation à 70 millions et les inscriptions mensuelles de nouveaux joueurs à plusieurs milliers. Et ce n'est pas fini puisque bientôt, on aura droit à The Gathering Online 2.0, une extension qui inclura des tutoriaux pour les nuls, des modes replay comme pour les jeux de courses (mais en plus chiant) ; des milliers de nouvelles cartes et de types de tournois inédits.



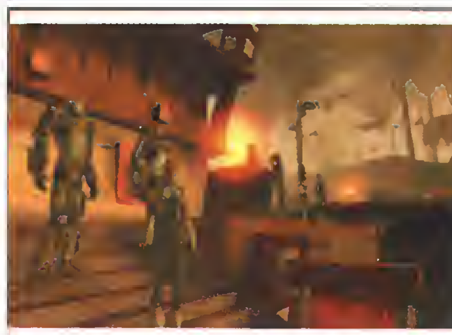


Fondations et pas empire

Juste après les « Îles de Chroude », Mythic compte lâcher dans la nature une extension gratos pour Dark Age of Camelot. Celle-ci sera nommée « Fondations » et rajoutera les maisons de joueurs. Cette semaine d'ailleurs a eu lieu un bêta-test fermé et réservé uniquement aux futurs propriétaires immobiliers. On devrait trouver tout ça en download vers la mi-juin. Cette extension est la première d'une série de 3 qui sera publiée en 2003. La prochaine vise l'amélioration des combats inter-royaumes et la troisième est toujours bien mystérieuse. La procédure pour construire est plutôt réaliste, à un point tel qu'elle ressemble à l'obtention d'un permis de construire dans une zone classée « monument historique ». On pourra décorer notre habitation à notre guise en suspendant nos armes au mur, et en rajoutant quelques petites torches pour faire joli. On y trouve aussi un coffre pour mettre tout notre petit bordel. Mais ce n'est pas tout, en bon anglais, le joueur pourra entretenir une pelouse, ainsi que des objets comme des arbres et des arches, voire des petits murets.

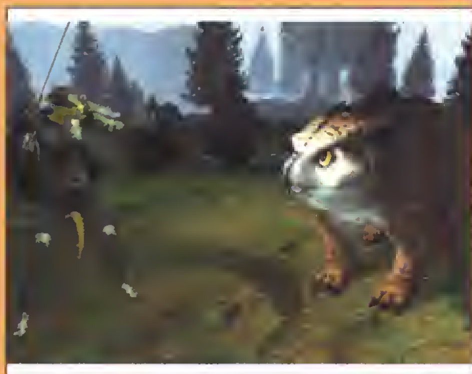
TRYZOM

Ryzom, le très énigmatique Ryzom, ce MMORPG qui intrigue le monde du jeu depuis sa mise en chantier passera enfin en phase de bêta-test le 19 mai 2003 (vers 12 h 32). Les joueurs peuvent d'ores et déjà s'inscrire sur le site officiel qui vient juste d'être lancé (www.ryzom-europe.com) pour pouvoir y goûter au plus tôt. Sur la bêta 1, on causera en anglais avec un nombre de testeurs qui augmentera au fur et à mesure de la progression des essais. Ryzom, on me le rappelle, est un MMORPG de « troisième génération » qui se déroule dans un univers « original et poétique ». Pour en savoir plus, vous trouverez une vidéo sur le site ainsi que les nombreux features expliqués un par un.







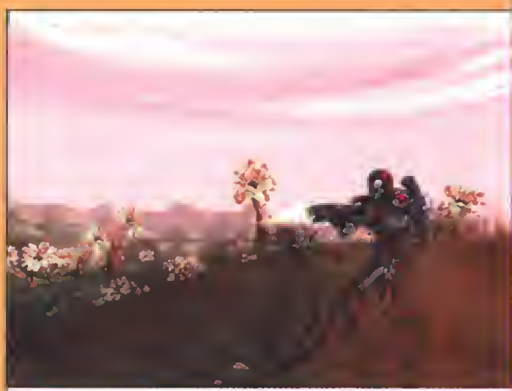


EQ2+EQ1= ?

Sony Online va rajouter de nouveaux bonus à Everquest 2 pour décider les joueurs qui ont passé des millions d'heures dans le premier jeu (à un tel point qu'ils n'arrivent pas à en décoller) à enfin bouger leurs grosses fesses vers leur nouveau monde. Ces bonus incitateurs (c'est le terme employé) leur permettront d'accéder à certaines zones réservées à eux seuls, et on y trouvera aussi des récompenses ingame pour ceux que l'on nomme des « fans loyaux ». D'autres friandises seront annoncées dans les prochains mois, avant l'hiver prochain lorsque leur jeu sera lancé.

Soldats de concours

Forces Francophones, le site de la communauté francophone de WWII Online, organise avec Playnet.Inc la mise en place d'un concours gratuit de AAR (After Action Report) qui sont en fait des histoires de parties vécues par les joueurs dans le jeu et racontées. Il sera possible de gagner des tee-shirts et des boîtes de jeu de WWII. Le concours se finira fin juin et voici le lieu où ça se déroule. Vous y trouverez des exemples d'histoires de soldats online :
http://squadnews.free.fr/aar/body.htm
et http://wwzol.jeuxonline.info/



Carte UgcSony

Comme c'est la mode pour les téléphones cellulaires et les cinémas, les MMORPG vont aussi se doter de cartes d'accès illimité, ou presque. Sony Online vient d'annoncer leur toute nouvelle formule du genre baptisée sobrement « All Access Pass ». Pour une vingtaine de dollars par mois, l'heureux abonné pourra jouer à tous les jeux online proposés dans le forfait : Everquest, le future Everquest II, Everquest Online Adventure (sur console) ainsi que le très attendu Planetside dont on vous parle encore dans ce numéro. Tiens, j'ai comme l'impression qu'il manque un jeu online super-attendu dans cette liste, mais je n'arrive pas à me rappeler lequel.



Projet nouvelle carte

Les quelques amateurs de Project IGI2 trouveront dès maintenant une nouvelle carte réseau disponible : elle fait 20 mégas et offre tout le charme architectural et bucolique d'un charmant petit village libyen. La carte est encore un peu buggée, alors ne venez pas râler qu'on ne vous a pas prévenus.
www.codemasters.com/downloads/display-files.php?showdetails=6836

World of Blizzard

Les amoureux des mondes de blizzard vont pouvoir admirer la toute nouvelle vidéo disponible sur leur site officiel [illegible]nload.b[illegible]rd.com[illegible]WoW movies[illegible]Ga[illegible]y_E[illegible]PC.a[illegible]. C'est filmé bizarrement mais on y découvre plein de détails prometteurs sur le monde et les principes de jeu. Bien sûr, les créatures et bâtiments ont l'air aussi impressionnant que sur les screenshots que l'on admirait déjà depuis de nombreux mois.
Quelques précisions aussi sur Frozen Throne qui comprendra 4 héros par race, 5 héros neutres, 2 nouvelles unités par peuple, un « nouveau mode de transport » et de très nombreuses cartes multijoueurs.






Il a pris du haut débit à 128 Kbits alors qu'on peut avoir 4 fois plus rapide pour le même prix.
free
Pour 29,99 €
le haut débit est à 512 Kbits
forfait illimité - modem inclus - sans engagement
inscription sur www.free.fr

MYTHIC A ANNONCÉ RÉCEMMENT 3 ADD-ON PRÉVUS POUR 2003. LES 2 PREMIERS SERONT GRATUITS ET TÉLÉCHARGEABLES EN OPTION POUR LES JOUEURS ABONNÉS. LE DERNIER SERA COMMERCIAL ET S'APPELLERA TRIALS OF ATLANTIS.

Des add-on pour DAOC

TBF

Genre : MMORPG Fantasy
Éditeur : GOA/Wanadoo Edition
Développeur : Mythic Entertainment

Le premier add-on se nomme Dark Age of Camelot : Foundations et permettra aux joueurs de construire des maisons. Sa sortie est prévue pour mi-juin et sa taille ne devrait pas dépasser 50 Mo.
La seconde extension gratuite n'a pas encore de nom (je propose Dark Age of Camelot : RvR ++) et on sait juste qu'elle ajoutera du contenu Royaume contre Royaume. Enfin, quelques infos ont filtré sur Trials of Atlantis qui se passera la plupart du temps sous l'eau comme le titre le laisse supposer. Les 2 dernières extensions sont prévues pour la fin de l'année.

HOME SWEET HOME

Foundations ajoutera 2 nouvelles zones pour les maisons, situées à côté de la capitale de chaque royaume. Les joueurs devront tout d'abord acheter le terrain pour leur future propriété sachant que les prix des terrains varieront selon l'offre et la demande comme dans la vraie vie. Quatre types de maisons seront ensuite proposés au joueur selon ses goûts et bien sûr, ses finances. Un loyer sera à payer tous les mois, plus ou moins élevé selon des paramètres comme la taille de la maison, le nombre de marchands dans la propriété, la possession d'une pierre des âmes, etc.







L'intérieur des maisons sera composé de lits, tables, chaises, tapis mais surtout de coffres permettant aux joueurs de ranger jusqu'à 100 objets. Les murs pourront être ornés d'armes, de trophées de monstres ou tout simplement de torches et de tableaux. Une boutique pourra être adjointe à la maison afin que les joueurs artisans puissent proposer leurs marchandises plus facilement. Enfin, l'extérieur de la maison sera customisable. On parle d'arbres, de haies, de murs, de sculptures et même d'un porche à l'entrée de la propriété, avec un PNJ (Personnage Non Joueur) pouvant vendre vos marchandises aux joueurs passant dans le coin pendant votre absence.

Avec un retard courant de 2 mois entre les versions européennes et américaines, on devra attendre la rentrée pour vous reparler de cette extension gratuite fort prometteuse. Dans tous les cas, les nombreux joueurs de niveau 50 auront bientôt de nouvelles activités à portée de main. Cela les changera d'une prise de fort surchargée, d'une attaque suicide contre le dragon ou d'une visite enrichissante dans les Abysses.

L'ODYSSÉE SOUS-MARINE

Trials of Atlantis permettra aux joueurs de plonger dans les eaux profondes et de découvrir ainsi de nouvelles zones à explorer. Les atlantides proposeront aux joueurs les plus téméraires 9 épreuves qui, une fois accomplies, permettront de gagner des « Master Level ». Favorisant le jeu en équipe, ces épreuves seront assez corsées pour des joueurs de niveau 45+ et les récompenseront par de nouveaux sorts, compétences, styles de combat, etc.

Le moteur graphique sera également remis à jour, du nom de Gamebryo (anciennement NetImmerse) toujours développé par NDL. Il permettra un bien meilleur rendu des scènes sous-marines et de la texture des sols. Il ajoutera également un nouveau système d'affichage des arbres, les rendant encore plus réalistes.

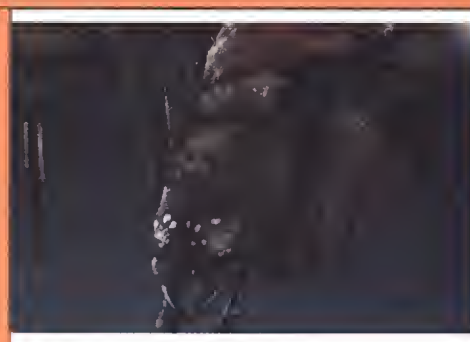
Des voyages en bateau, une nouvelle race par royaume ainsi qu'une interface customisable feront également partie des nouveautés annoncées de cette extension. À noter que le jeu de base ainsi que Shrouded Isles seront obligatoires pour l'installation de Trials of Atlantis. Un premier add-on indispensable pour en installer un nouveau, voilà bien un mystère digne de celui d'Atlantis qui reste à résoudre. Même Ultima Online ou Everquest n'avait pas pensé à cela pour leurs add-on.

Warhammer Online

PETE BOULE

Développeur : Climax

Sega chercherait-il à s'affirmer dans le monde du PC ? Lorsqu'on voit leur Fantasy Star Online installé sur les PC VAIO vendus au Japon, on se dit qu'ils ont les moyens d'arriver à leurs fins. Sega Europe vient d'annoncer son projet d'éditer Warhammer Online, développé par Climax. Le jeu devrait être dédié pour le public nord américain, australien, néo-zélandais et européen. L'exploitation de l'univers du jeu de rôle créé par Games Worshop devrait être fidèle. On aura droit à du bourrinnage sanglant, avec des Orcs, des Elfes, des humains et des monstres. L'action se déroule dans du médiéval-fantastique « gothique », les religions auront leur mot à dire et, surtout, le joueur devrait être contraint à respecter les philosophies des classes de personnages qu'il choisira. En substance, ça donnerait le choix entre « frapper » et « discuter, puis, frapper ».



Bigoudens en transhumance.





Neocron

BOB ARCTOR

retour à la ville

LES MMORPG SE SUIVENT ET SE RESSEMBLENT. NEOCRON, LUI, JOUE LA CARTE DE L'AMOUR IMMODÉRÉ QU'ONT LES JOUEURS EUROPÉENS POUR LE GENRE CYBERPUNK.

Pour moi, chaque jeu massivement online dans lequel je suis obligé d'attaquer un orc ou de descendre dans un donjon est un immense chemin de croix tant je trouve ces univers mal rendus et souvent ringards dans la mesure où l'on a affaire à des joueurs nourris d'une vision différente de l'heroic fantasy allant de D&D à Tolkien. Anarchy Online était très novateur parce qu'il faisait la part belle à l'exploration planétaire et qu'il résolvait l'éternel débat des conflits entre joueurs (PVP, PK) avec une réponse simpliste : « Un monde divisé en 2 camps qui se foutent sur la gueule. » Seulement voilà, Anarchy Online est parti avec un sérieux handicap et a été commercialisé alors qu'il était encore farci aux bugs, faisant du jour de son lancement une date noire dans la courte histoire du massivement multijoueur. S'il s'est largement rattrapé depuis, on ne peut répondre de son avenir à un moment où tous les yeux se tournent vers un Star Wars Galaxies qui, selon toute logique, devrait être un véritable rouleau compresseur pour la concurrence. Un peu loin de tout ça, en Allemagne et au Canada, des fans de cyberpunk ont concocté un jeu au thème un peu alternatif mais susceptible de fédérer à sa cause les amateurs de Deus Ex, Fallout, Blade Runner et de Syndicate. Oui oui, tout ça à la fois.


Dwayne et Tecapi : un vieux couple dans leur appart'.


On peut prendre le contrôle de certains endroits-clés à l'extérieur.

Au pays du PVP sympa

Les possibilités de PVP dans le jeu sont constantes. L'organisation de la communauté en factions et une politique urbaine pour le moins houleuse sont les prétextes rêvés pour des combats incessants entre les joueurs. Deux choses retiennent pourtant les coups des divers camps. La première est commune à tous les joueurs : c'est un implant électronique qui empêche toute violence faite envers quelqu'un ou envers son possesseur. Une fois que le débutant connaîtra un peu mieux le jeu, il pourra l'ôter ce qui lui permettra d'attaquer d'autres joueurs et de se faire lui même agresser. Mais il y a un autre avantage non négligeable : on gagne plus d'expérience et on combat un peu mieux.

UN DÉBUT CHAOTIQUE

Neocron, on vous en avait déjà causé dans la rubrique Réseau de Joy. Malheureusement, les tests avaient été faits avec un nombre infinitésimal de joueurs (je me rappelle qu'un après-midi, j'avais été tout surpris de voir un autre humain que moi sur le serveur, il s'était d'ailleurs révélé être le distributeur polonais du produit) et des bugs techniques pour le moins rédhibitoires. Depuis lors, le jeu est sorti dans un beau boîtier DVD, a été entièrement localisé et il mérite que l'on se penche à nouveau dessus. On trouve une demi-douzaine de serveurs en ligne s'adressant à diverses communautés (anglaises, allemandes) ainsi que Venus, le serveur francophone. Première surprise : celui-ci est très récent



Vous avez dit Blade Runner ?



(il a été lancé le 4 avril) et il ne compte qu'une petite communauté de joueurs. Au plus fort des tranches horaires favorables, sa fréquentation doit pour l'instant atteindre un chiffre proche de 600 joueurs. Cela dit, une chose sauve les apparences : l'univers est très grand, soit, mais la part la plus importante d'êtres humains est concentrée dans les lieux les plus branchés de la ville. Le monde de Neocron est situé à mi-chemin de la S.F. et d'un thème cyberpunk aux relents postapocalyptiques. Une cité immense qui abrite les humains est entourée par des terres dévastées très inspirées de la « cursed earth » de la bande dessinée Judge Dreddd. On le sait, rien d'intéressant ne peut naître du désert, aussi, là-bas, seuls demeurent des mutants et d'autres monstruosités qui ne rêvent que d'envahir la ville et ses quartiers chauds.

NEOCRON, AN 2750

La cité de Neocron est composée de plusieurs districts aux particularités et à l'architecture uniques. Les parties les plus modernes rappellent les immeubles de style américain des années 60 et qui ont inspiré en France des monuments d'une incroyable majesté tels que le centre commercial de Parly 2 du côté de Versailles ou les « bureaux de la colline » à Saint-Cloud. La ville est à ciel ouvert car il y a peu de radiations de ce côté. Dans la périphérie, on trouve d'autres endroits un peu plus à l'écart tels que le quartier asiatique de Pepper Park où il y a toute l'animation intéressante : snacks pas chers, bars à putes, strip-tease et prêteurs sur gages (l'univers de Neocron s'adresse plutôt aux adultes). Là-bas, on trouve les triades et les clans Yakuza qui régneraient ici en maîtres sans une présence minimum de CopBots. Ah oui, une certaine idée de la loi demeure dans la ville puisque des androïdes de 2 m de haut et de 1 m de large attaqueront sans pitié tous ceux qui oseront dégainer une arme dans la rue. Tous ? Oui, enfin presque. Certaines zones sont un peu plus protégées que les autres, par exemple le quartier des affaires, ou celui des bâtiments gouvernementaux. Dans le reste de la cité, il n'est pas rare de se retrouver en plein combat de rue entre 2 gangs ou 2 factions, ou, en empruntant une ruelle sombre, de pénétrer dans le quartier industriel qui a été laissé aux mains du prolétariat mutant. Régulièrement, la ville est en proie aux tentatives d'invasion de l'extérieur. Tenez, hier soir par exemple, il y avait une bataille rangée du côté de la grande porte qui s'ouvre sur le monde extérieur et j'ai bien dû tuer, oh quoi, une quinzaine de mes amis par erreur en leur tirant dans le dos, mais on a bien rigolé. Outre les non-humains, les terres désertiques abritent aussi des citadelles d'anarchistes, des sectes étranges qui regroupent tous les joueurs qui ont choisi l'exil plutôt que la mort, en se jurant de revenir foutre la merde. Comme ils ont bien raison...

LUNETTES NOIRES ET TROIS-QUARTS CUIRS

La création des personnes a tous les aspects de la simplicité mais cache en vérité un système très complet. Au début, on choisit son archétype de perso (gros balèze sportif, intello, etc.), puis son activité parmi 4 pauvres classes (espion, détective, and co), ensuite la profession, et en dernier sa faction. C'est en vérité la corporation, bien plus que l'activité qui va déterminer le style de jeu et les possessions de

À voile et à vapeur

Se déplacer peut se faire de 3 manières dans la ville. La marche est le moyen le moins cher, mais il faudra, à un certain moment, arrêter de pénétrer sur le territoire des adversaires de votre corporation, sous peine de mort. Les riches, eux, utilisent les téléporteurs pour se rendre d'un point à un autre ce qui est encore la méthode la plus rapide. La seule condition pour pouvoir utiliser ceux-ci étant de les activer un à un en les trouvant et en payant. Mais pour le commun des mortels qui ne veut pas dépenser trop de calories en faisant un jogging, il y a le métro. On ne trouve qu'une petite poignée de stations dans toute la ville, mais même avec un nombre de joueurs encore confidentiel, il est possible de voir des wagons bondés aux heures de pointe. Un autre moyen de se déplacer est offert par la compagnie Venture. Pour quelques sous, elle vous téléportera au beau milieu des terres sauvages dans un endroit randomisé. Tiens, en voilà une bonne façon de crever, de façon randomisée aussi.

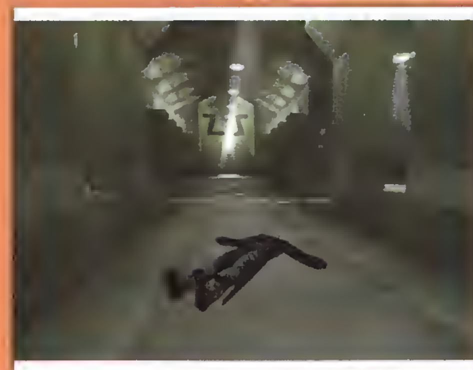


Les personnages ne sont pas la partie la plus réussie du graphisme.

départ. Rentrer chez NEXT offrira certaines facilités pour se procurer ou construire un véhicule. La corporation Diamond permettra de se payer un grand loft, façon XVI[e] arrondissement, dans les meilleurs quartiers. Quant aux 6 autres camps, ils sont encore plus hauts en couleur : pour vivre une vie remplie d'action et de morts, choisissez les Triades (Black Dragons) ou, comme moi, les Yakuzas (Tsunamis), et vous passerez alors votre vie à vous faire descendre, à concocter avec vos potes des complots à 3 balles, à abattre les autres et à échafauder des plans de conquête pour vous emparer de la grande poubelle de la rue d'à côté. Non non, c'est vraiment marrant, je vous jure. Bien sûr, tout cela se complique par le choix d'un clan, encore que cela ne soit en rien obligatoire. Mais disons qu'ici, cela a un peu plus de logique que dans les autres jeux puisque Neocron offre des possibilités très intéressantes à ces groupements de joueurs. Donc, une fois adopté par une famille virtuelle, et par un seigneur local, qui vous comblera dans votre recherche du père, vous pourrez piquer de l'argent dans la caisse, vous faire aider par les multiples talents qui composent le clan. Mais, bien plus intéressant encore, vous pourrez les aider à s'emparer des avant-postes des zones désertiques pour se créer un semblant de territoire et avoir vraiment un impact sur l'univers. Dérisoire ? Peut-être pas. Sachez par exemple qu'il y a un marché boursier qui régit toute l'économie. Celui-ci est composé non pas d'actions d'entreprises, mais des investissements dans les différentes corporations. Le succès de l'une ou l'autre fait grimper ou baisser la valeur de ces actions. J'avoue, j'ai joué en bourse, et assez peu, tout ça pour obtenir de quoi me payer une barre de Mars au bout de 2 jours.

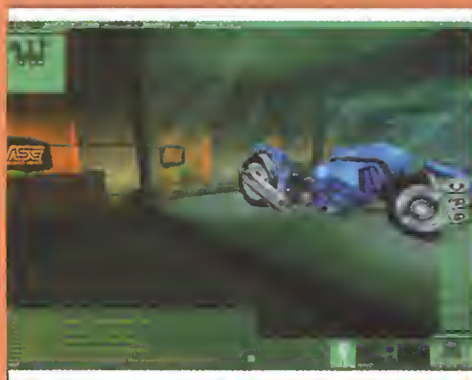
UN MMORPG BICLASSÉ FPS

Avec un monde qui favorise le PVP et qui possède des extérieurs extrêmement dangereux, il vaut mieux avoir un système de combat valable. Celui de Neocron est le meilleur que j'ai pu voir jusqu'ici. Le problème avec la plupart des MMORPG, c'est qu'on doit designer un joueur pour le cibler, puis laisser passivement l'ordinateur viser à notre place et décider





Catherine Lara elle aussi est de la partie.





L'interface est complète et le moteur rapide.



par lui-même si nos coups atteignent l'objectif ou non. Ici ce n'est pas le cas : la raison en est que l'on doit viser précisément pour obtenir un tir au but. C'est donc bien à une sorte de FPS que nous avons affaire. En plus, côté armurerie, c'est la joie la plus totale puisqu'on y trouve des armes à aire d'effets, des lasers, des pouvoirs psy, et même des snipes (dans ce dernier cas, il faut juste savoir que les développeurs ont interdit le « one shot » pour des raisons évidentes). Le fait d'avoir de véritables lignes de tir permet plein de choses : par exemple de se dissimuler efficacement derrière des obstacles. Mais il autorise aussi les tirs fratricides qui sont nombreux dans les batailles rangées du jeu.

MAIS QUE FAIRE ?

Pour tuer le temps entre des quêtes qui ne sont accessibles qu'à certains niveaux seulement, on trouve des missions générées à l'image de ce qu'il y avait dans Anarchy Online. En fait, cela ressemble plus à des petits services que l'on rend à notre faction qu'à autre chose. Il serait trop long de vous décrire tout l'inintérêt de ces épisodes (jouer au postier, fabriquer du matériel pour la guilde, assassiner quelqu'un), mais sachez seulement que c'est un très bon moyen de se faire bien voir des siens et de ramasser un bon nombre de points d'expérience distribués dans toutes nos caractéristiques simultanément. Les premiers temps de jeu, ces missions peuvent représenter aussi le meilleur moyen de découvrir la ville et ses endroits-clés. Les combats ne rapportent pas d'expérience en eux-mêmes mais quelques sous, des objets, et ils modifient parfois nos relations avec les diverses factions (tuer les ennemis de quelqu'un vous rendra plus sympathique pour lui, tuer des monstres vous fera bien voir des autorités).
Bon moyen de se faire de l'argent facile, l'excellent terrain de chasse qui se situe dans la zone « Industrial – A ». À l'entrée de celle-ci, dans les hangars, on trouve un vendeur qui rachètera tout le fourbi que l'on récupérera dans cet endroit.



Le city com

Les terminaux informatiques que l'on trouve dans nos appartements ou éparpillés dans la cité offrent une foule de possibilités. La première est le mail qui nous permet d'écrire à des gens offline ou même online (ils seront prévenus par beeper). Une autre page nous amène sur les forums classés en de nombreux topics et qui servent entre autres choses à former des équipes. Les actualités téléchargent le dernier journal de Neocron qui relate les événements en cours ou passés. On trouvera aussi des informations sur l'économie, les clans (les infos sur le vôtre sont très détaillées, avec livre de comptes, statut des membres) et enfin un annuaire de tous les personnages du jeu avec leur appartenance aux factions.







La mystérieuse confrérie de Crahn, des fous dangereux comme toutes les sectes.

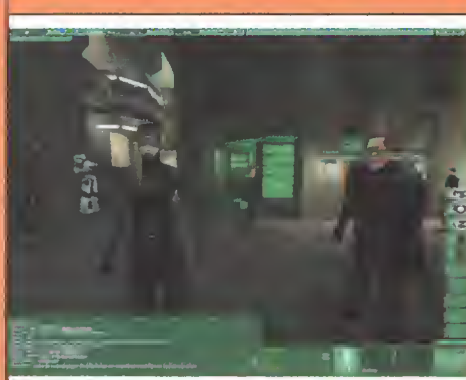




Le feu est gigantesque et comporte plus de 25c lieux à explorer.

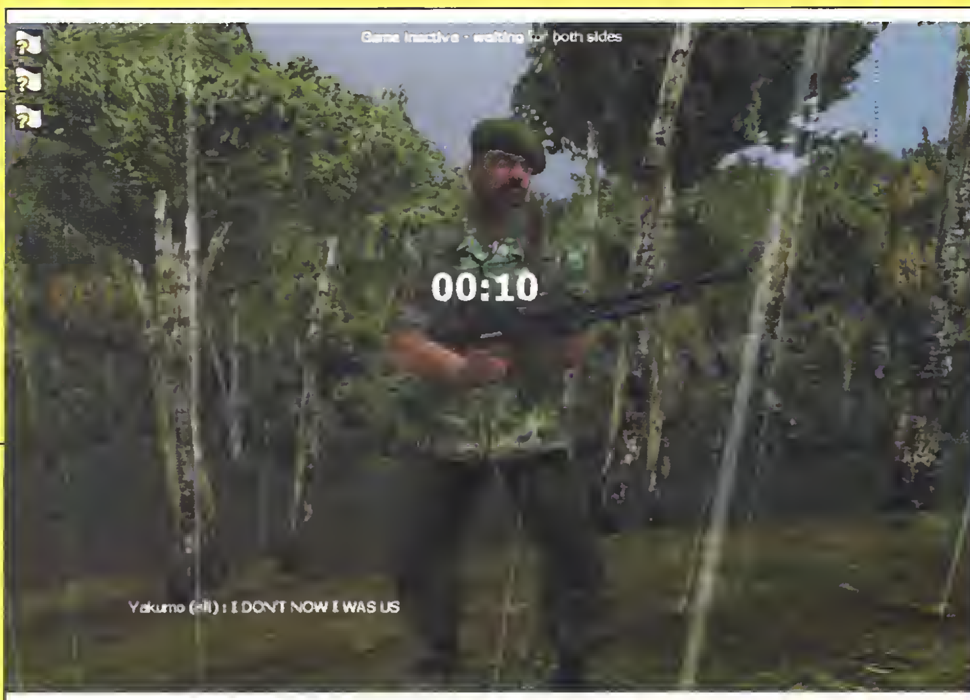
POUR CONCLURE

Nul ne sait ce que va devenir Neocron dans un proche avenir. Ce qui est certain, c'est que le monde est particulièrement intéressant et prenant pour les amateurs du genre. On y voit d'ailleurs plus de roleplaying que dans bien d'autres, grâce notamment aux guerres des factions. Il n'empêche que la ville serait encore plus géniale avec des rues noyées de monde, ce qui n'est pour l'instant pas le cas. Il est certain que l'éditeur peu connu a largement joué en la défaveur du produit et de sa publicité.
Des problèmes techniques, il y en a encore. Ils se soldent généralement par des serveurs en « out of sync » (cela dure rarement plus de 2 ou 3 minutes) ou par des plantages du client et un retour au bureau énervant même s'il est assez propre. Bref, c'est pas encore tout à fait au point mais on a vu bien pire, ne serait-ce qu'AO à ses débuts.





Non vraiment, quelque chose me dit qu'il n'a pas voté Al Gore.



Vietcong

BOB ARCTOR

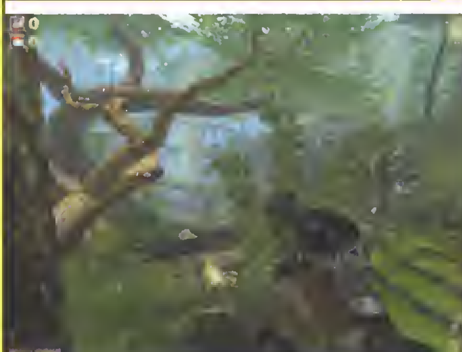
combats dans la jungle

PLUTÔT SYMPA EN SOLO, VIETCONG PREND TOUTE SA DIMENSION EN MULTIJOUEUR.

Vietnam solo nous avait un peu déçus. Sa progression linéaire à travers la jungle, sa végétation parfois inexplicablement infranchissable étaient deux de ses défauts principaux. Mais l'expérience Vietcong ne s'arrête pas là. La démo que nous avons pu avoir quelque temps avant le lancement du jeu ne permettait pas de voir à quel point le mode multijoueur pouvait s'avérer aussi passionnant que sanglant. L'enfer vert, c'est Vietcong en réseau. Il faut dire que les auteurs ont mis le paquet en reproduisant fidèlement la végétation et les sons de la jungle. Alors côté bruitages, on trouve des cris d'oiseaux, des beuglements d'hippopotames nains (enfin j'imagine, je ne les ai pas vus), le ruissellement de l'eau pendant une averse. Tout est fait ici pour masquer les pas de l'ennemi qui approche. Et dans un environnement où la plupart des éléments des décors sont animés, il ne suffit plus de guetter le mouvement suspect à la limite du champ de vision pour repérer un ennemi.

LES RIZIÈRES DE LA COLÈRE

Les cartes que l'on trouve dans le jeu réseau ont été, à quelques exceptions près, conçues pour ce dernier. La plupart nous plongent dans des opérations de jungle sauf l'extraordinaire map « NVA base » qui prend place dans les ruines d'un temple (aztèque ? cathare ? ce n'est pas précisé) avec ses milliers de recoins louches. En règle générale, ces zones sont truffées de passages secrets creusés par le Vietcong ou parfois de chemins très discrets, comme un sentier étroit et quasi invisible montant dans la rocaille. Tout est fait pour que l'on ne puisse pas se voir les uns et les autres à plus de 10 m, et c'est d'ailleurs généralement le cas. Malgré cela, un homme dissimulé ne le reste jamais trop longtemps.



312 Vietcongs sont dissimulés derrière une seule feuille.



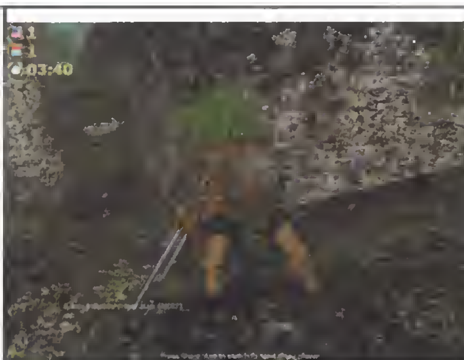
Ah les duels à la lunette à 50 m de distance.

La localisation du son étant excellente et une deathcam apparaissant après un coup au but, il est possible de repérer assez facilement l'origine du tir. Avec un environnement adapté et des uniformes bien kakis comme il se doit, les véritables guet-apens sont désormais rendus possibles. Grâce à la prolifération de la végétation, il est tout à fait réaliste de planquer une demi-douzaine d'hommes sur une zone de 10 m de côté. Il y a quand même un petit problème à tout cela : certains Vietcongs portent des chemises blanches et les inévitables chapeaux qui vont avec. À cause de cela, ils sont peut-être un rien plus visibles que les autres lorsqu'ils se dissimulent ce qui ne les empêche pas d'être bougrement retors.

Dans les maps développées spécialement pour le réseau, on trouve quelques bijoux. « Waterfall » permet du combat à courte distance et est particulièrement intéressante pour le CTF. Elle est truffée de petits passages souterrains dont un, situé évidemment derrière la cascade. « Stream » est la map de la démo, bien grande, où les snipers auront un terrain dégagé et une visibilité optimale. « Arroyo » est l'une des cartes bien linéaires issues du jeu solo. Par un hasard curieux, des CTF sont majoritairement pratiqués sur celle-ci alors qu'il est particulièrement difficile de capturer quel que drapeau que ce soit tant le passage est étroit. « Bahnar » est une autre grande carte qui offre un torrent à traverser pour les Vietcongs et un village dans lequel se feront la plupart des rencontres, à coups de grenades.
Une dernière map, « Radio Relay », est tout bonnement la colline de tous les films de guerre, parsemée de barbelées et de cailloux pour se niquer les pieds en grimpant. En haut, un camp américain et des petites casemates feront autant de postes de tirs même si la visibilité est réduite à cause de la pluie.

ARMES DE GUERRE

Les armes que Vietcong propose ont un comportement réaliste. En effet, à n'en pas douter, on peut sentir leur poids (et souffrir d'une visée instable) lorsqu'on les épaule. On se retrouve aussi pénalisé par leur encombrement lorsqu'on se déplace. En réalité, il est plus sûr de courir avec un pistolet à la main qu'avec une bonne vieille M-60 et cela se vérifie très bien dans le jeu. Le choix des armes repose tout d'abord sur la classe de persos que l'on choisit. Petite nouveauté, particulièrement bienvenue, certaines classes « à succès » (sniper, radio) auront un nombre maximum de représentants dans une partie. Cela évite de voir 30 tireurs d'élite s'affronter pendant des heures sur une carte immense sans que personne d'autre puisse s'avancer. Mais les amateurs de snipe n'en seront pas forcément pour leur frais : un simple M-16 est encore très précis et ce à plusieurs centaines de mètres. Dans les faits, les tireurs sont souvent handicapés dans la jungle par le peu de visibilité qu'offre la lunette à fort grossissement. Cela est d'ailleurs largement amplifié par l'absence de curseur de visée sur l'écran et cela nous oblige à apprendre à tirer au jugé si on ne veut pas perdre de temps à épauler l'arme.
Des flingues, on en trouve par poignées. Le matériel russe bien sûr, mais aussi les armes de fabrication locale pour le côté coco. Pour ce qui est des Ricains, on retrouve bien sûr tout l'arsenal de l'oncle Sam. Il n'y a pas de réelles différences entre les 2 camps, chacun ayant de grands atouts question armurerie. Si on préférera le Dragunov au W70 ricain, le fusil à pompe yankee (en principe interdit au Vietnam) a des effets aussi dévastateurs qu'une grenade. En parlant de celles-ci, on peut enfin juger de leur utilisation indispensable lors d'un assaut pour nettoyer la place. Le fait de se coucher très vite à terre (et totalement, avec la touche CTRL) peut d'ailleurs éviter les dégâts provoqués par les éclats. Reste le souffle.
Certaines caractéristiques, bien vues, du jeu solo prennent ici une dimension encore plus intéressante. Le fait de s'allonger au sol, et de pouvoir en « dépliant » reprendre une position à couvert de façon automatique apporte un réalisme incroyable aux affrontements. Le fait de ne pas pouvoir passer à travers un autre joueur ou allonger le bras lorsque celui-ci est devant nous, oblige à respecter une certaine distance de sécurité.
Pareillement lorsqu'on colle un muret en étant allongé,



Le mod Kill the Pilot, et le pilote en question.

Jouer un Vietcong implique un renoncement aux valeurs traditionnelles de l'esthétique vestimentaire.



La jungle épaisse, plus la purée de pois, plus la pluie.
Les conditions pour crever.



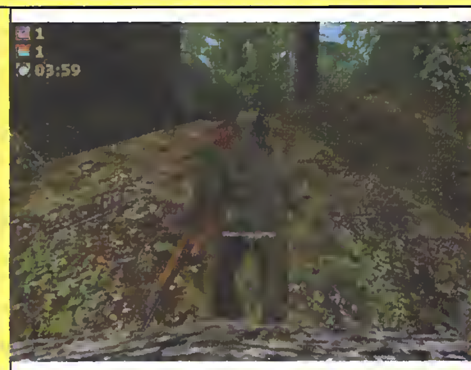
le simple fait de se relever nous fait adopter une position confortable pour viser. Il faudra donc profiter des obstacles au maximum et s'y adosser sans crainte de tacher son joli treillis.

LES MODS AUX ABOIS

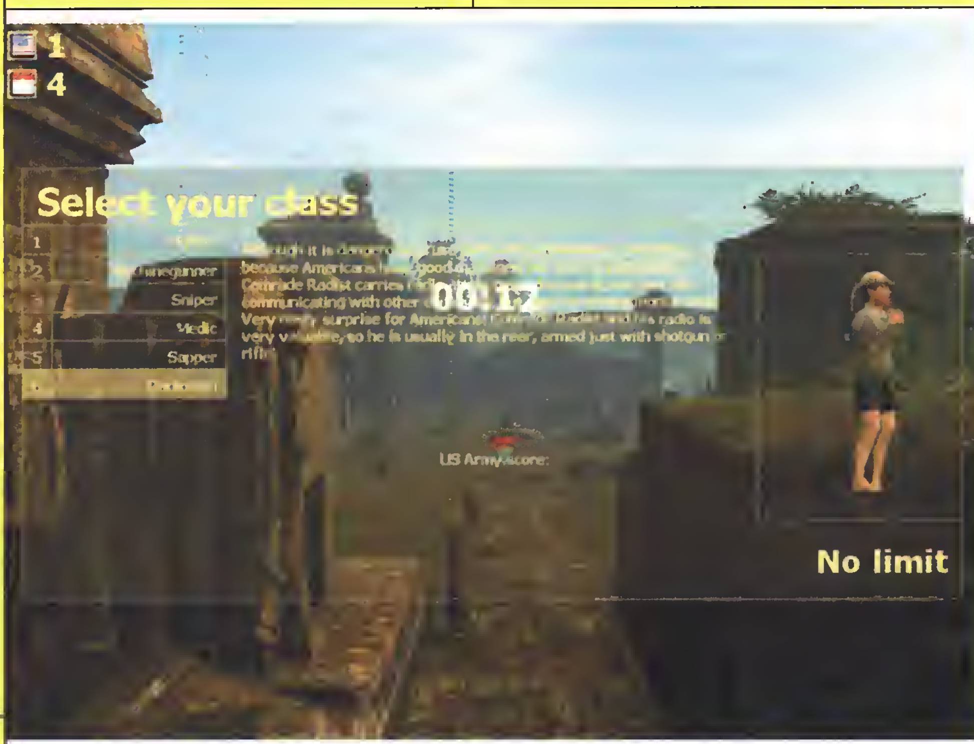
Parmi les mods présents, on trouve quelques grands classiques : deathmatch, team deathmatch, capture the flag. Il y a aussi un remake de choses moins connues telles qu'un palpitant kill the pilot : on doit y escorter un pauvre gars armé d'un simple .45 à travers 2 bons kilomètres de jungle truffée d'ennemis derrière chaque buisson.
On trouve aussi un mode Real War qui est en fait un capture the flag avec de nombreux drapeaux. Il suffira de passer à travers l'un d'entre eux pour le faire changer de camp ce qui oblige les joueurs à bouger de plus en plus au fur et à mesure que le temps imparti s'écoule. Cela a le mérite d'éviter le camping dans une certaine mesure.
Mais la plus grosse surprise de VC concerne le jeu en Coopératif. Pour une fois, l'I.A. de l'ennemi rend ce type de partie intéressant au possible pour une petite troupe composée d'humains. Pouvoir avancer dans la jungle avec quelques compagnons qui ont une totale indépendance change du jeu solo où ces derniers, lorsqu'ils étaient dirigés par l'ordinateur, paraissaient moins efficaces que leur ennemi. Les fans des choses militaires pourront étrenner leurs tactiques de commandos en appliquant des règles de survie assez réalistes : couvrir quelqu'un qui s'avance, faire de la reconnaissance, hurler « grenaaade » avant d'exploser en mille morceaux. Bref, une expérience inoubliable qui jusqu'ici n'était bien représentée que dans Opération Flashpoint. Inutile de dire que, là aussi, les tirs fratricides sont légion tout comme les chamailleries à propos de qui deviendra le sniper du groupe et à qui échouera la corvée de jouer à l'infirmière des bois.

TROUVER DES PARTIES

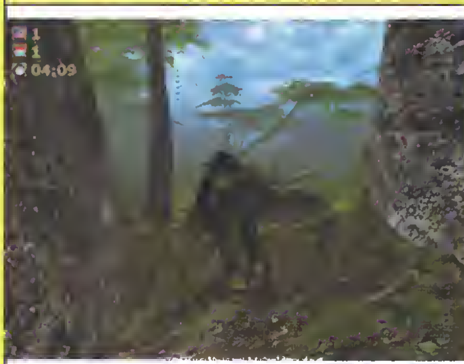
Le seul gros défaut de Vietcong multi est qu'il ne supporte pas les pings trop hauts. Au-delà de 150, attendez-vous à un jeu d'assez mauvaise qualité, et avec plus de temps de latence, il est inutile d'essayer de jouer puisque vous vous ferez automatiquement kicker par le serveur. Celui-ci possède d'ailleurs des options intéressantes et prévient tous les joueurs dès qu'il repère un team killer. Il est possible de trouver des parties à tout moment grâce au client Gamespy intégré. Cependant, on déniche encore quelques bugs comme des serveurs qui sonnent inexplicablement occupés. Généralement, le problème se résout en essayant à nouveau une seconde fois. Depuis quelque temps, des parties de Vietcong apparaissent sur ce fantastique shareware qu'est The All Seeing Eye et que l'on vous conseille instamment d'utiliser pour profiter de ses filtres très utiles. En plus de ça, les amateurs de coopératif trouveront bien plus de parties sur ce soft que sur les serveurs standard de VC. Pour les clans et les militaires à la retraite qui veulent vraiment monter des opérations avec des tactiques de fous, il leur faudra absolument télécharger les relevés topographiques des maps multi que l'on trouve sur le site officiel à cette adresse : www.Vietconggame.com/download/download.php?id=44



Les troncs d'arbres sont les pires ennemis des soldats sautilleurs.



Sélection de la classe de personnages. On trouve les mêmes choix dans les 2 camps.



Les combattants évolueront, la majorité du temps, la tête baissée.

A tale in the Desert

BOB ARCTOR

développeur : Egencois

NOUS AVONS TOUS DANS NOS RELATIONS UNE COPINE UN PEU OBÈSE, PAS FORCÉMENT MARRANTE ET QUI NOUS A AFFIRMÉ UN SOIR, OÙ ELLE ÉTAIT ENCLINE AUX CONFIDENCES, QU'ELLE ÉTAIT LA RÉINCARNATION DE LA DÉESSE ISIS.

Je ne sais pas si ça vous a fait pareil, mais à cet instant précis, la plupart des faits mystérieux entourant son existence se sont expliqués en un instant : sa collection de 327 chats, l'absence de mecs dans sa vie, ses voyages incessants en Haute-Égypte, son porte-clés scarabée, ainsi que le fait qu'elle veuille se faire embaumer, et d'ailleurs, « même de son vivant ». Quand on va faire du tourisme du côté des pyramides, on apprend que nombreux sont les gens qui peuvent être atteints de ce genre de délires. Bon, bizarrement, ce n'est arrivé à aucun homme politique en visite officielle, ou même aux prix Nobel de passage, mais uniquement aux gens du commun. À croire que les dieux égyptiens n'attendent que le voyage de notre concierge ou du prof de L.E.P. pour se réincarner ni vu ni connu et quitter leurs somptueux temples antiques pour venir mener une existence paisible à Mantes la Jolie.

Entre 2 plants de laitue, Abou fait pousser des poissons.





La guilde de Tarok, un personnage haut en couleur, connu pour installer des fourneaux partout autour du fleuve.

Quelques paysannes provençales font pousser de la lavande.



A tale in the Desert est un MMORPG dont l'action se situe donc au temps de l'Égypte antique. C'est bien mieux qu'un background ayant pris place dans l'Égypte moderne où l'on aurait incarné Nasser ou Anouar al-Sadate dans des quêtes aussi intéressantes que « nationaliser le canal de Suez » ou « reprendre Port-Said tombé aux mains des paras français ». L'objectif des joueurs est d'arriver à terme à maîtriser les « sept disciplines de l'homme », des disciplines bien mystérieuses et très étonnantes, on s'en doute déjà.

Grande originalité, le jeu se déroule sans combats entre les joueurs. Les conflits sont en fait représentés par une course à la technologie ou l'accomplissement de missions. À l'image de Civilization, la recherche et les progrès scientifiques sont prépondérants et permettront aux participants de créer un empire dont la meilleure représentation possible est la construction des monuments les plus gigantesques. On se demande toujours ce que vient faire le côté RPG dedans mais le voilà : le joueur peut incarner une multitude de travailleurs différents, doit gérer sa ville et ses échoppes. Les créateurs du jeu définissent celui-ci comme mêlant MMORPG traditionnels et principes de jeu de plateau comme ceux des illustres Diplomacy (pourri) et Illuminati (extraordinaire).

Mais ce qui rend le gameplay de ce jeu totalement extraterrestre, c'est son principe de construction. À part les pierres, le bois, le sable et l'herbe, tout doit être assemblé pièce par pièce par les joueurs. Ils devront faire du verre, entretenir les fourneaux, créer des potions à partir de recettes et accomplir plein d'autres choses indignes d'un magicien voleur de niveau 50. Pour le moment, nulle idée de ce que le jeu va bien pouvoir donner, mais de toute évidence, il est plus avancé commercialement que les autres projets. La preuve, Tale of the Desert va enfin voir le jour dans sa version française via la société canadienne Alchemic Dreams qui vient de localiser aussi Néocron. Le site est ici : atitd.com

ALORS QUE LA MOITIÉ DU MONDE TOURNE SON REGARD VERS L'AVENIR PROBABLEMENT RADIEUX DE STAR WARS GALAXIES, VIVENDI NOUS RESSORT DU TIROIR UN DE SES VIEUX PROJETS.

Middle Earth Online

BOB ARCTOR

Vivendi Universal Games



Attention monsieur, tu vas te brûler ta main.

Rien d'étonnant à cela puisqu'il s'agit de la licence du Seigneur des Anneaux payée à prix d'or (et à prix d'avocats). L'idée n'est plus seulement de faire une suite de jeux solo ratés ou sans intérêt mais bel et bien de mettre, via un MMORPG, l'œuvre de Tolkien à la portée plus grand nombre.
Le serpent de mer « Tolkien en massive online » ressort donc une nouvelle foi sa tête des flots troublés de l'industrie, mais il semblerait que ce soit enfin pour de bon. La preuve que Vivendi y met toute sa bonne volonté est qu'ils viennent d'annoncer que le développement serait confié à Turbine, responsables de Asheron's Call 1 et 2 pour le compte de l'ami Crosoft. Cette fois-ci donc, plus de studios confidentiels, ou à moitié en train de déposer le bilan, plus de crises à propos du rachat de la licence, de qui a payé les droits du bouquin, de qui a payé les droits du film et vas-y que je t'embrouille. Non, ça pourrait donc se faire pour de vrai. Je me souviens qu'un jour, un homme célèbre m'a sorti : « Tiens, s'il y avait un MMORPG dans le monde de Tolkien, je crois que je passerais ma vie dessus. » Non non, ce n'était pas Charles de Gaulle. Bref, son rêve va enfin pouvoir se réaliser et il pourra passer toute sa retraite là-bas. Le jeu proposera aux joueurs d'endosser la personnalité d'un elfe, d'un homme, d'un hobbit ou d'un nain. Ceux-ci pourront soit lutter du bon côté, soit, au contraire, se mettre au service du seigneur Sauron parce qu'il a quand même un nom ultra-cool. On dit aussi que le système de création de personnages permettra de produire des avatars très différents les uns des autres, voire uniques. Pour l'instant, on n'a pas encore trop de précisions sur la date à laquelle le jeu se déroule selon le calendrier hobbit mais j'espère que c'est en plein Troisième Age, à l'époque des bouquins. Si si, vous voyez bien qu'on est des gros fans de Tolkien à Joystick, et que ce jeu, on l'attend comme des fous. En parcourant un peu les features, j'apprends qu'on peut fabriquer des « objets uniques ». Du coup, ça me donne envie de devenir forgeron et d'ouvrir une fabrique d'anneaux de Sauron que je revendrai à bas prix pour faire chier le monde. Après 2 ou 3 semaines de jeu, le marché serait inondé et les elfes deviendraient fous. Ou alors je jouerais un hobbit déguisé en schtroumpf prétextant que je me suis « trompé de serveur ». Quant à Kendy de Joypad, il refuse d'incarner un personnage d'époque heroic fantasy et insiste pour jouer un SWAT ou tout autre personnage portant une skin de Quake 3. En attendant, les vrais Tolkienophiles peuvent aller consulter la page du www.lordofthe rings.com/meo/htm./home.html où on leur racontera tout, ou presque avant la date de sortie qui est pour l'instant ancrée en 2004. Sur les forums de discussion qui viennent de s'ouvrir, on découvre déjà plein de questions dont certaines assez angoissantes comme : « Devrions-nous limiter la population de hobbits et d'elfes ? » Cela dit, sur ce dernier point, je suis entièrement d'accord.

Mais qui est ce truculent petit personnage ?



Les fameux piliers de Gol Dorrach.



Quoi de Neuf

Doc Caféine
Monsieur Pomme de Terre

Logitech Cordless Desktop MX

Voilà, c'est fait, le pack clavier + souris sans fil ultime est là. Et cette fois, je ne parle pas d'un truc réservé aux secrétaires de luxe. Le Cordless Desktop MX comprend à la fois le clavier multimédia haut de gamme de Logitech et la souris MX700. La grande classe. Cette dernière, testée dans le numéro 143, reste la meilleure souris du marché, avec sa cousine MX500 (à condition d'être droitier). Un tour de force pour une souris sans fil. Elle offre une rapidité et des temps de réponse dignes des meilleurs modèles USB. Elle est équipée de batteries NiMH qui se rechargent sur la base, qui sert aussi de station de réception. En gros, avec 4 heures de charge, vous devriez tenir la semaine. Il suffit de ranger la souris sur ce support pour ne jamais tomber en rade. La base gère donc aussi le clavier et les LED en rapport avec ses fonctions (Maj, etc.). Attention à l'installation, les drivers Logitech sont toujours aussi lourdingues (pitié, virez ces raccourcis eBay !) et blindés d'usines à Spam. J'attends aussi avec impatience des drivers permettant d'activer les boutons supplémentaires de la souris dans les jeux. Bref, encore un peu de boulot sur le côté logiciel et ça sera que du bonheur.

Fabricant : Logitech
Site Web : **www.logitech.com**
Prix : environ 150 euros TTC



Sony CoCoon CSV-P500

M'énervent ces Japonais. Mais alors beaucoup. C'est vrai quoi, on découvre des nouveaux produits chez eux qui nous font passer pour le tiers-monde. Exemple flagrant avec ce serveur vidéo Wireless. Rien que le concept nous est inconnu. En gros, cette boîte équipée d'un disque dur de 160 Go se connecte sur votre récepteur satellite et une antenne TV classique d'un côté, et sur votre PC et une télévision de l'autre. Astuce, la connexion PC et TV peut être sans câbles et se contente du Wi-Fi pour faire circuler les données. Raffinement ultime, certains opérateurs satellite bossent avec Sony pour sortir des décodeurs avec le même look que le CSV-P500, histoire d'avoir un ensemble cohérent. Ça laisse rêveur. Côté utilisation, ce serveur vidéo agit ensuite comme une sorte de Tivo : il est possible de définir les programmes à enregistrer et de se faire sa propre TV à la demande. Autre utilisation de geek : la pizza arrive, hop, vous pouvez mettre une émission diffusée en direct en pause et reprendre le visionnage plus tard. Avec un peu de chance, en zappant les pubs vous verrez la fin en même temps que les gens « normaux »... Reste plus qu'à prier pour voir un équivalent chez nous un jour.

Fabricant : Sony
Site Web :
www.sony.jp/products/Consumer/cocoon
Prix : environ 750 euros



Atari VCS 2600

Attention les geeks, votre sang ne va faire qu'un tour : cette manette que vous avez immédiatement reconnue comme étant celle d'une console VCS Atari 2600, cette manette est en fait la console mythique à elle seule ! Même pas besoin d'alim externe puisqu'elle se contente de 4 piles AA LR6 (fournies). Elle se branche sur votre téléviseur avec un câble RCA (les ch'tites fiches jaunes) ou Péritel (la grosse fiche qui fait ièch). Où met-on les cartouches des jeux ? Eh bien nulle part puisqu'ils sont inclus à l'objet et au nombre de 10 ! Dix titres qui risquent de tirer les larmes des yeux des plus sensibles d'entre vous puisqu'on y trouve... Adventure (ancêtre préhistorique du jeu de rôle vidéo), Pong (tout simplement le premier jeu vidéo au monde) ainsi que quelques autres stars du passé : Asteroids, Breakout, Centipede ou Missile Command ! En plus, ce petit bijou devrait être commercialisé à un prix plutôt amical : entre 20 et 30 euros ! Un seul regret, ils n'ont pas prévu la possibilité de raccorder une seconde manette... argl... too bad.

Fabricant : BigBen Interactive
Site Web : **www.bigben.fr/atari/**
Prix : environ 30 euros TTC





SmartDisk FireLite 2.5

Moi qui viens enfin de me délivrer du SCSI et des « vieux » formats portables comme le Jaz ou le Zip, je me demandais quoi utiliser pour balader de gros volumes de données. Ma réponse : le CD-RW ou DVD-/+RW d'une part et les clés USB d'autre part. Mais pour un maximum de souplesse, aucune n'est parfaite : on n'a pas forcément un graveur sous la main partout et la taille des clés USB est assez faible finalement. Pour ramener les 1,3 Go de la bêta de PlanetSide, ça ne va pas le faire. Le FireLite est une solution. Ce disque dur de 2,5' externe (4 200 tours/min) fait partie de la nouvelle vague des DD USB et FireWire. 190 grammes, disponible en 20/40 ou 60 Go, il offre une solution élégante au problème. Son boîtier en alliage a l'air robuste et en version FireWire, il peut même s'alimenter directement par la prise (sauf si c'est un mini-connecteur 4 broches). Du reste, c'est le seul défaut de la bête, il n'est pas bi-standard. Il faut choisir à l'achat entre USB ou FireWire. Cruel dilemme. Sa plus grosse concurrence viendra des lecteurs MP3 comme l'iPod ou le Zen de Creative Labs (20 Go pour 300 euros) qui peuvent remplir le même rôle.

FABRICANT : SMARTDISK
SITE WEB : WWW.APACABAR.FR
PRIX : ENTRE 200 ET 420 EUROS TTC SELON LA CAPACITÉ



D-Link DWL-810

J'espère que vous avez potassé le dossier routeurs du numéro 146. Sinon vous risquez de ne pas comprendre l'intérêt de ce petit produit. Physiquement, c'est un cube de plastoc relativement laid et surtout très léger. À se demander si ce n'est pas vide. À quoi ça sert ? À relier n'importe quel type d'appareil à un réseau Wireless, à condition qu'il dispose d'une prise Ethernet. Supeeer. Bon, un exemple concret pour les cancres au fond : ça se configure sur un PC (on lui donne son adresse IP, etc.) et ça se rebranche directement sur une Xbox ou une PS2/GameCube avec le module Ethernet. Pas de câble qui traîne entre le routeur du bureau et le salon, madame est contente, l'aspirateur aussi, la vie est belle. Compatible 802.11b, une version DWL-810+ est déjà disponible pour le standard propriétaire 22 Mbps de D-Link. Pas franchement nécessaire pour jouer online mais si c'est pour brancher un second PC, ça boostera un peu la vitesse des transferts.

FABRICANT : D-LINK
SITE WEB : WWW.DLINK.COM
PRIX : ENVIRON 180 EUROS TTC

Samsung Syncmaster 241MP

Je ne veux tester pas ce moniteur. Rendre des écrans 17' ou 18' après les essais est douloureux. Alors un 24 pouces... 1920x1200, c'est de la résolution ! Avec 25 ms de temps de réponse, la rémanence est réelle dans les jeux. Livré avec enceintes, entrée TV et télé-commande, ce moniteur affiche une fenêtre en hardware sur votre bureau Windows. On peut passer en plein écran (Tuner PAL/SECAM). Compatible HDTV, il offre une image impressionnante : 170° d'angle de vision sur les deux axes, contraste de 500:1, luminosité de 270 cd/m². Bien équipé : entrée DVI-D et péritel, il accepte le S-Vidéo, le VGA, les signaux composites et composantes séparées.

FABRICANT : SAMSUNG
SITE WEB : WWW.SAMSUNG.FR/
PRIX : ENVIRON 4500 EUROS





Size DOES MATTER

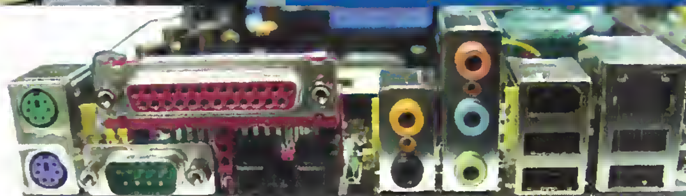


Ne croyez pas ce que l'on vous dit, la taille ça compte. Oui oui, ça ne sert à rien de se le cacher. C'est vrai partout, et surtout dans le petit monde du stockage, tout particulièrement du côté des applications mobiles. Après moult formats de mémoire flash, la tendance se confirme sur les disques durs miniatures. Avec des capacités de stockage qui explosent celles des mémoires non volatiles pour un fragment de leur prix, la technologie à le vent en poupe, et on le comprend.
Hitachi nous présente une version améliorée de son désormais célèbre Microdrive, véritable disque dur miniature encastré dans une Compact Flash, qui passe miraculeusement de 1 à 4 Go. Autre bonne nouvelle, les taux de transferts, sensiblement améliorés avec une augmentation de performances de l'ordre de 50 %. Ça fait toujours plaisir. La disponibilité est prévue pour l'automne. L'Américain Cornice présente de son côté un disque miniature d'un format équivalent à celui d'Hitachi. Mais ici, l'interface compact flash laisse place à une connectique propriétaire : le but n'est pas ici le stockage amovible mais l'intégration directe dans les périphériques. Doté d'une capacité de 1,5 Go, ce disque dispose d'un autre atout de taille, son prix, moins de 100 dollars pour les OEM (moitié moins que le prix d'un Microdrive 1 Go). De quoi nous laisser rêver de clones d'iPod totalement abordables. Bien que cela ne soit pas officiellement confirmé, beaucoup pensent que la caméra miniature présentée par Samsung lors du dernier CeBIT était pourvue de l'un de ces disques. Ah là là, avec tout ça, quand je pense qu'il y a des constructeurs qui osent encore livrer des cartes mémoire de 16 Mo avec leurs appareils...

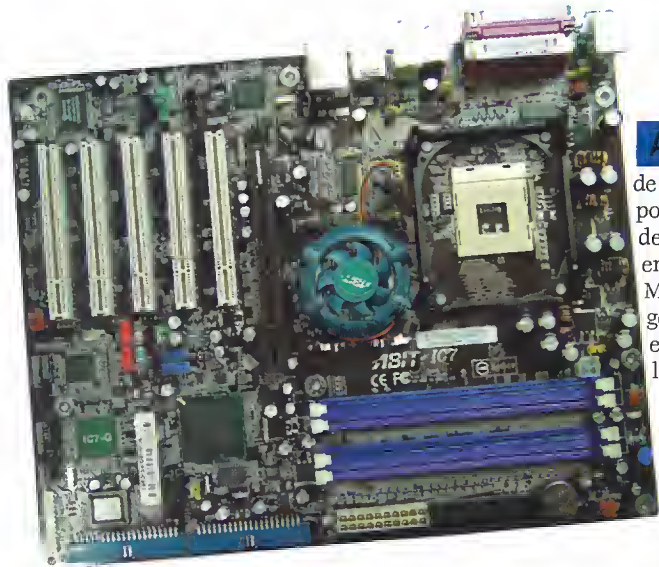
Édito

Ce mois-ci, l'empêcheur de boucler en rond s'appelle PlanetSide. Déjà, tout terminer avant de décoller pour l'E3 était un challenge de premier choix. Mais alors, avec la bêta de PlanetSide entre les mains, bonjour le mental de Jedi pour ne pas craquer et perdre des heures dans des guerres virtuelles débiles. J'écris ça 9 heures avant de partir pour Los Angeles. Et le bruit des lasers me manque déjà. Y a pas l'ADSL dans l'avion ?





CORNE d'abondance



Avec l'arrivée du chipset i875P, une avalanche de nouvelles cartes mère était à prévoir. Et là, c'est le drame : vu la difficulté pour différencier leurs produits de la concurrence, c'est la surenchère. Sans augmentation de prix. Que du bonheur pour vous. Par exemple, Abit met les petits plats dans les grands avec son haut de gamme IC7-G. Verni mat sur la boîte, accessoires rangés dans des boîtes encastrées et évidemment, carte mère ultra-soignée. Côté accessoire, c'est la folie. Même les nappes IDE et lecteur de disquette « classiques » sont ronds. La carte gère le Firewire et l'USB2 (une équerre avec 2 ports de plus pour chaque est livrée) et le panneau des connecteurs est ultra-complet. Bientôt, ils vont vous offrir le CPU si ça continue.

Aux chiottes le papier





À quand le papier électronique réactualisable dans la vie quotidienne ?

Y a pas à dire, l'intégrale des numéros de Joystick, ça fait classe sur l'étagère. Mais ça prend aussi de la place, beaucoup de place. Et puis ça attire la poussière, surtout. Mais rassurez-vous, une fois de plus, le futur vient à la rescousse avec le papier électronique. Le rêve du journal électronique, réutilisable, et qui se réactualiserait automatiquement façon « Minority Report » fait travailler plus d'un chercheur. La très sérieuse revue scientifique américaine Nature évoque les travaux de la société E Ink, qui a mis au point un écran d'un nouveau genre. Utilisant une matrice TFT, il ne mesure que 3 millimètres d'épaisseur, est lisible d'à peu près n'importe quel angle, et a surtout la particularité d'être flexible. L'affichage se cantonne pour l'instant au noir et blanc, mais la résolution est d'ores et déjà satisfaisante avec 96 DPI, équivalente à celle d'un moniteur traditionnel. Ce papier d'un nouveau genre dispose pour l'instant d'une autonomie d'une dizaine de minutes hors batteries. Certes, ce n'est pas demain que vous allez pouvoir vider vos étagères, mais les choses avancent.
E Ink évoque également d'autres types d'applications, comme par exemple une intégration à des vêtements, type veste ou blouson. Une sorte de PDA à porter, avec toutes les applications qui s'y rattachent (Gestion de contacts, réception de mails ou même guidage GPS). Il faudra pour cela arriver à faire baisser le temps de rafraîchissement de l'écran, culminant toujours à 250 millisecondes. Bon, on va peut-être pas tirer la chasse tout de suite...

Le courant passe

Tout ce qui permet de monter un réseau en se passant de câbles dans tous les sens a la cote en ce moment. Le Wi-Fi est évidemment en première ligne. Mais une autre solution consiste à utiliser des câbles qui sont déjà là. Comme ceux, omniprésents, qui servent pour l'électricité. West Modem, importateur chez nous de la gamme Zyxel, annonce la disponibilité de la série de produit Zeus Powerline. Dans le lot on trouve un adaptateur USB (environ 100 euros HT) pour brancher un PC sur le réseau électrique (plusieurs PC ainsi équipés peuvent communiquer) ainsi qu'un pont Ethernet (environ 130 euros HT). Ce dernier peut être utilisé par exemple pour connecter un réseau électrique au Net (on branche le modem ADSL ou câble directement sur ce pont). Les PC connectés par le biais de l'adaptateur USB ont alors accès au Net. Côté vitesse, rien de fantastique : 14 Mbps au taquet et 300 m de portée maxi entre 2 boîtiers. De quoi dépanner, à défaut de décoiffer.

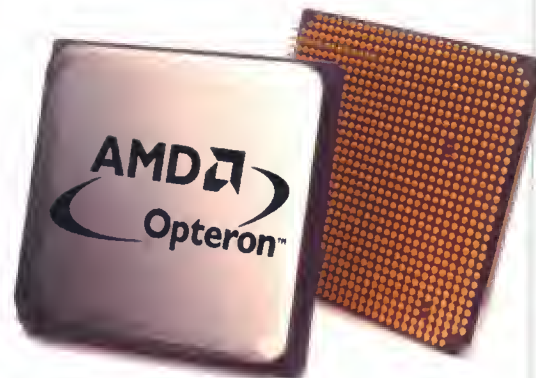
Profil grec

Mais non, ne vous laissez pas berner par la photo, ce n'est pas un revival du G4 Cube d'Apple mais bel et bien un prototype du constructeur HP, présenté lors du dernier WINHEC (grand-messe du développement hardware dédiée à Windows) pour illustrer le nouveau concept en vogue de Microsoft, je cite (trémolo ému), Athens. Bon, il faut bien être honnête pourtant, il y a de quoi douter ! Design semi-transparent, écran LCD 23 pouces type 16/9, unité centrale de taille réduite, pour ne citer que quelques-unes des bonnes idées reprises aux pommes... D'un autre côté, pour une fois qu'il y a un soupçon de design dans le monde du PC, on ne va pas pleurer.
Mais Athens, c'est bien plus qu'un simple pompage de design éhonté, il y a une idée derrière. Si si, je vous jure, même que c'est le grand Bill lui-même qui l'a présentée. Je vous résume rapidement le concept : c'est un PC « allégé », dédié aux communications. Téléphonie, vidéo conférence, et même du Voice over IP, de quoi vous permettre de communiquer avec la terre entière. Une sorte de PC light avec une dénomination « vie sociale » marquée en gros dessus, pour avoir des mails sans sortir de chez vous.



AMD OPTERON

UN AVANT GOÛT DE SUCCÈS ?

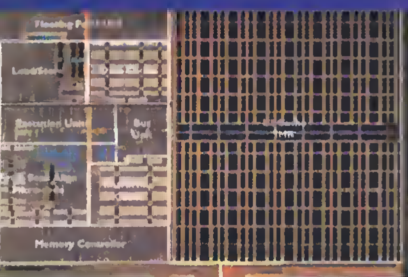


Avec son socket 940, l'Opteron a le record de pins du moment. Notez le répartiteur de chaleur, comme sur le P4.

Pour la première fois depuis pratiquement la création de l'entreprise, AMD ne suit plus Intel. Avec le lancement de l'Opteron, un processeur 64 bits destiné au marché des serveurs, AMD se lance pour de bon et tente d'imposer ses propres technologies.

Si l'Opteron (nom de code SledgeHammer) en tant que tel n'est pas intéressant pour les joueurs, il donne un aperçu de ce que l'on est en droit d'attendre des futurs Athlon 64 (ClawHammer), qui eux font trépigner d'impatience un paquet d'entre vous.




La moitié de la surface du die de l'Opteron est occupée par les 1 Mo de cache de niveau 2.

Naissance d'un grand

Lors de l'évènement new-yorkais célébrant le lancement de ce produit, les mauvaises langues qui péroraient sur l'absence de soutien de l'industrie en ont pris pour leur grade. IBM est le premier constructeur à déclarer qu'il utiliserait l'Opteron dans ses serveurs alors que Nvidia et VIA présentaient leurs chipsets, bi-Opteron dans certains cas. Côté système d'exploitation, Microsoft assurait le support de Windows 64 bits pour la gamme AMD alors que Red Hat et Suse faisaient la promotion de Linux. Reste à convaincre un acteur majeur : Dell. Avec l'arrêt de la gamme Itanium Intel chez ce dernier, les espoirs d'AMD sont au plus haut. Bref, ça se présente plutôt bien. Car l'Opteron n'est pas seulement un CPU 64 bits, c'est aussi un excellent processeur 32 bits, parfaitement compatible avec nos applications actuelles. C'est sa grande force et ce qui fera certainement la différence avec l'Itanium.

La famille, c'est sacré

Le cœur de la famille K8 (Hammer) utilisé par l'Opteron est très proche de celui du K7 (Athlon). Comme ce core va être employé aussi bien dans des CPU pour PC de bureau que des serveurs, il fallait quelque chose de polyvalent. Évidemment, des retouches ont été faites : l'unité de calcul des nombres entiers est plus musclée, l'unité de prédiction qui permet de distribuer au mieux les informations et les tâches à effectuer est 4 fois plus importante que sur le K7 et le nombre d'étapes du pipeline qui traite les données est plus important. Ce dernier, composé de 12 étapes, reste sous les 20 étages du Xeon ou P4. Ce facteur est essentiel dans les vitesses de fonctionnement possibles. Le Xeon est déjà à 3 GHz alors que l'Opteron débarquera à « seulement » 1,8 GHz.


L'Athlon 64 n'aura « que » 754 pins et devrait se dévoiler en septembre.

Les autres modifications intéressantes de la part d'AMD sont la présence d'une unité compatible SSE2 avec 2 fois plus de registres (16) que celle du P4 et l'ajout d'un commutateur crossbar chargé de distribuer les données entre le contrôleur mémoire, le cœur du CPU et les ports HyperTransport. Avec ça, jusqu'à 8 Opteron peuvent bosser ensemble sans jamais passer par le NorthBridge du chipset. Le dernier point important est l'intégration du contrôleur mémoire dans le core du CPU. Épaulé par 1 Mo de mémoire cache L2, l'accès aux infos est largement plus rapide que sur la gamme Athlon.

Seul détail pénible, les dénominations obscures utilisées par AMD : l'Opteron 1,8 GHz n'existe pas. Il faut parler d'Opteron 244. Les modèles 242 et 240 vont respectivement à 1,6 et 1,4 GHz.

Les premiers benchs effectués par divers sites Web et magazines professionnels montrent qu'un bi-Opteron 244 est plus puissant qu'un bi-Xeon 3 GHz sur les applications serveur. En utilisation orientée station de travail, ce n'est pas le cas. Mais les benchmarks jeux laissent espérer le meilleur. Un Opteron 244 surclasse dans tous les titres (Q3, UT2003, Comanche4, JK2, etc.) un P4 3 GHz. Vu la différence de vitesse, c'est impressionnant. De quoi saliver encore plus en attendant l'Athlon 64.

AREA-51m™ MOBILEGAMING

- Processeur Intel® Pentium® 4 à 3.06GHz à 533 FSB et 512Ko de mémoire cache
- Carte mère à base de chipset Intel® 845E +ICH3M
- 512Mo de mémoire DDR SDRAM PC-2100
- Nouveau ! Écran à matrice active 15" UltraXGA+
- Nouveau ! Carte vidéo ATI® Mobility RADEON™ 9000 PRO avec 128Mo DDR
- Nouveau ! Disque dur 60Go 5400RPM Ultra ATA100

Ventilateur cuivre haute performance
Lecteur de disquettes amovible 3,5"/1,44Mo
Graveur combo amovible CDRW24x/10x/24x - DVD8x
Carte son compatible Sound Blaster® PRO
avec Son 3D Surround 5.1 avec sortie digitale S/PDIF
Panel audio DJ CD Player
pour écouter des CD avec le système éteint ou allumé
Slot type II PCMCIA
Quatre ports USB 2.0 et un port IEEE 1394
Port rapide de communication Infrarouge
Nouveau ! Carte sans fil 802.11a+b miniPCI (jusqu'à 54 Mbits)
Carte Ethernet 10/100 & Carte modem 56k V.92
Dimensions: (H)x(L)x(P): 4,3 cm x 33 cm x 29 cm
Poids: 3,44 Kg sans la batterie
Châssis exclusif Majestic Blue métallisé
Alimentation exclusive de 120 watts
Nouveau ! Clé mémoire USB 2.0 16Mo
Microsoft® Windows® XP Édition Familiale

AlienAdrénaline: Optimiseur de Performance Vidéo
AlienAutopsy: Système automatisé de support technique

Manuel d'instructions personnalisé
Tee-shirt Alienware® gratuit
Tapis de souris Alienware® fUnc™ gratuit
Configuration optimisée pour de hautes-performances
AlienCare: Support Technique avancé pour les gamers avec:
Support Personalisé en Ligne à Vie
1 An de Support Technique avec Appel Gratuit, 24h/24 – 7j/7
1 An aller et retour atelier

3 099 € TTC *

Visitez www.alienware.com/fr pour les derniers prix.



LA DIFFÉRENCE ALIENWARE®

Les systèmes Alienware® sont des produits exceptionnels, dessinés pour les utilisateurs les plus exigeants. Tous les systèmes sont seulement construits avec les composants de la plus haute qualité et sont disponibles dans les couleurs métallisées de votre choix. Le support client comprend une hotline disponible 24h/24-7j/7 et vous pouvez mettre à jour les composant à prix coûtant. Découvrez la meilleure expérience de jeux au monde!





AREA-51™ DESKTOPGAMING

- Nouveau ! Processeur Intel® Pentium® 4 à 3.0GHz avec la technologie HT
- Nouveau ! Bus frontal à 800 FSB et 512Ko de mémoire cache
- Nouveau ! Carte mère à base de Chipset Intel® 875P
- Nouveau ! 512Mo de mémoire DDR SDRAM PC-3200
- Nouveau ! Disque dur 120Go 7200RPM Ultra ATA100
- Nouveau ! Carte vidéo ATI® RADEON™ 9800 PRO avec 128Mo DDR

Ventilateur cuivre haute performance
Carte son Sound Blaster® Audigy 2™ 6.1
Lecteur DVD-ROM 16x/48x-Noir
Graveur CD-RW 52x/24x/52x-Noir
Nouveau ! Châssis exclusif Alienware® avec une alimentation 420 watts
Clavier Logitech® Internet-Cyborg Green
Souris Microsoft IntelliMouse Explorer USB 3.0-Cyborg Green
Adaptateur Ethernet 10/100/1000Mo
Nouveau ! Clé mémoire USB 2.0 16Mo
Microsoft® Windows® XP Édition Familiale

Nouveau ! AlienIce: Système exclusif de refroidissement Vidéo
AlienAdrénaline: Optimiseur de Performance Vidéo
AlienAutopsy: Système automatisé de support technique

Manuel d'instructions personnalisé
Tee-shirt Alienware® gratuit
Tapis de souris Alienware® fUnc™ gratuit
Configuration optimisée pour de hautes-performances
AlienCare: Support Technique avancé pour les gamers avec:
Support Personalisé en ligne à Vie
1 An de Support Technique avec Appel Gratuit, 24h/24 – 7j/7
1 An aller et retour atelier

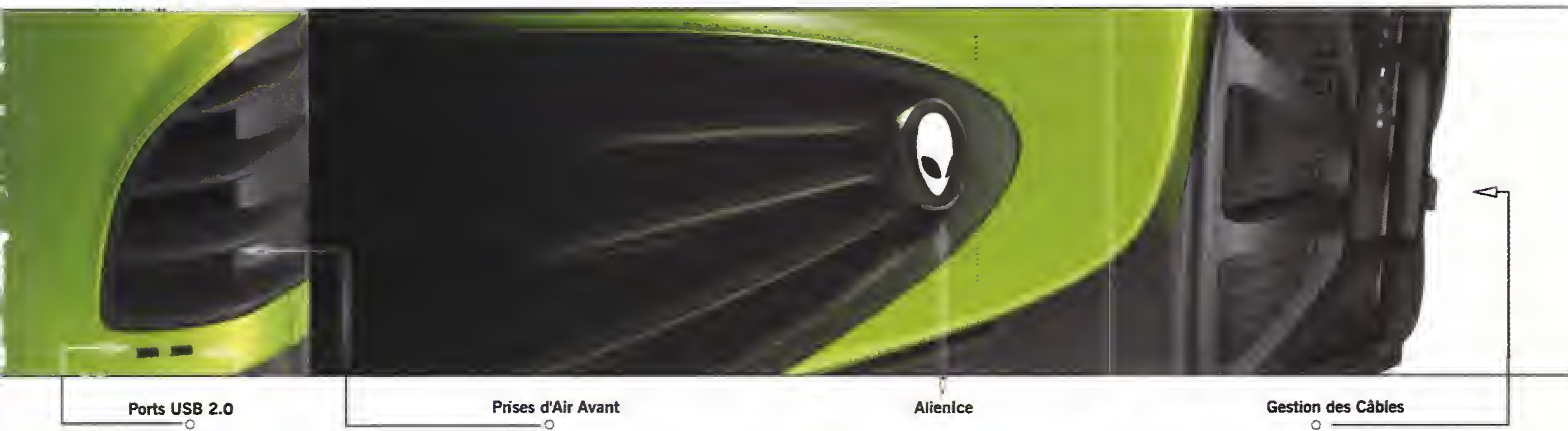
2 599 € TTC *

Visitez www.alienware.com/fr pour les derniers prix.

"Impossible De Regretter Son Achat"

-PC Jeux





Ports USB 2.0 — Prises d'Air Avant — AlienIce — Gestion des Câbles

Configurez la machine de vos rêves au:

WWW.ALIENWARE.COM/FR

Pour plus d'information, appelez le:

08 05 11 37 01 (appel gratuit)

Appel hors de France: **00353 902 56500**

Alienware® recommande l'utilisation de Microsoft® Windows® XP.

ALIENWARE™

L'ULTIME MACHINE POUR JOUER™

Les prix, les configurations et la disponibilité sont susceptibles d'être modifiés sans avis préalable. *Prix du moniteur et des enceintes non compris. Le prix de vente ne comprend pas les frais de livraison. Alienware décline toute responsabilité en cas d'erreurs typographiques. Les photos ne sont pas contractuelles. Pour plus d'information concernant la garantie et le support technique, visitez le site www.alienware.com/fr. Pour les disques durs 1 GB signifie 1 milliard de bytes, la capacité accessible varie selon la configuration. Pour les lecteurs/graveurs CD-ROM, DVD-ROM, CD-RW et DVD+RW/+R, la vitesse de transfert des données peut varier et les disques créés avec ces graveurs peuvent ne pas être compatibles avec d'autres lecteurs ou systèmes. Pour les cartes modems et network, la vitesse maximale de transfert des données peut varier. Les récompenses mentionnées ne concernent pas un système ou une configuration spécifique. Les logos Intel, Intel Inside et Pentium sont des marques déposées par la corporation Intel. Tant les marques déposées que les autres marques sont propriétés exclusives de leurs propriétaires respectifs. Le design du boîtier actuel peut être changé sans avis préalable.

GeForce FX 5900





Le système de refroidissement reste imposant (slot PCI sous le port AGP bloqué) mais devrait être plus doux avec nos oreilles.

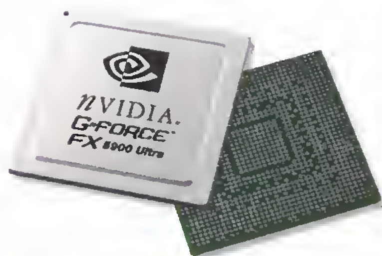
Nvidia corrige le tir

Après le fiasco total du NV30 et de sa déclinaison pour hardcore gamer (GeForce FX 5800 Ultra), Nvidia pense redorer son blason avec son nouveau GPU NV35. À regarder les spécifications de la bête, ça sent un peu le mea culpa tout ça.



Stalker reste le titre le plus impressionnant visuellement, avec Doom III.

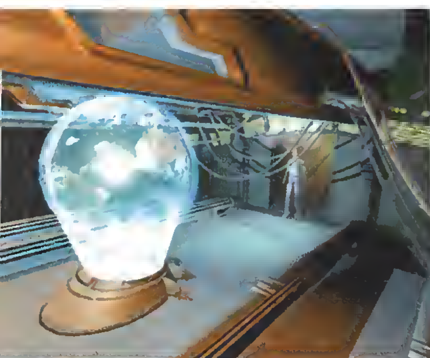




On maîtrise le virage serré au frein à main chez Nvidia. Notez, ça peut vous sauver la vie parfois. On parle tout dc mêmc d'une boîtc qui a débuté sa carrière par un flop monumental dû à une orientation technologique menant droit vers un beau mur bien solide. Le NV30 n'est pas une boulette du même calibre, loin de là. La technologie est réelle. Elle sert juste à rien. Forcément, c'est contrariant quand on essaye de vendre des cartes graphiques très chères.

2 % de fous

Le nombre de joueurs susceptibles de se ruiner pour se payer les cartes les plus puissantes est effectivement très faible. Reste qu'ils sont ce qu'on appelle des prescripteurs. Ce sont eux qui portent la marque. Les avoir dans sa poche est essentiel. Et ces derniers temps, Nvidia en perdait tous les jours. Malgré une position largement dominante sur le marché, il était temps de voir se pointer le NV35. Pas la peine de trop baver. Structurellement, la puce est quasiment identique au NV30. 130 millions de transistors (contre 125 M sur le NV30), gestion dcs Pixel et Vertex Shaders 2.0+, RAMDAC 400 MHz, contrôleur mémoire identique, etc. La seule et unique grosse différence, à l'origine de l'augmentation des performances, est l'utilisation d'un bus mémoire 256 bits. Comme chez ATI. Adieu la DDR-II, trop chère et trop chaude. En tout cas pour le moment... Bref, la DDR-I fait son come-back et la seule nouveauté technique s'appelle UltraShadow. Nvidia a implémenté une petite astuce en hardware pour aider au calcul des ombres en temps réel. Doom III et Abducted sont les 2 seuls jeux qui reviennent dans les présentations Nvidia pour le moment. Et comme toute tcchnologic propriétaire, il faudra attendre avant de voir si le gain est réel.



L'UltraShadow est censé alléger la charge de travail du CPU sur le calcul de ce genre de scène.

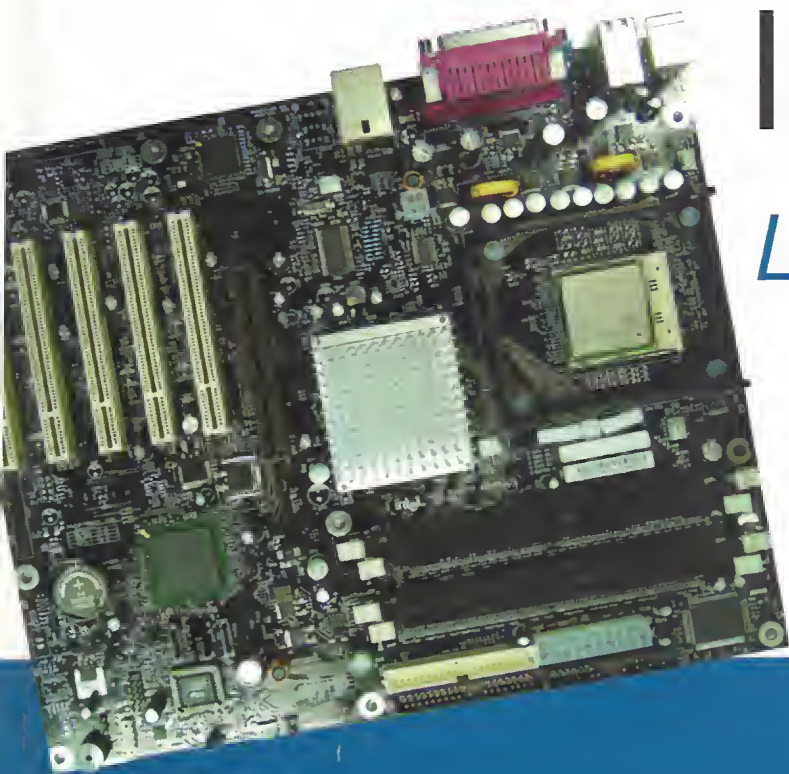
La lutte pour le trône

Nous vcrrons le mois prochain si ces améliorations permettent à la famille des GF FX 5900 de prendre le large par rapport aux Radeon haut de gamme. Le match FX 5900 Ultra/Radeon 9800 Pro devrait être intéressant. La carte de Nvidia intégrera 256 Mo de RAM (dont l'utilité est plus que douteuse mais il faut bien des arguments de vente) et dispose des fréquences les plus élevées : 450 MHz pour le GPU et 425 MHz pour la mémoire. Le tout pour environ 500 euros. Des versions non-ultra et même « value » scront de la partie, avec 128 Mo et des vitesses moindres, pour respectivement 400 euros et 300 euros.Les scores annoncés (à vérifier le mois prochain donc) sont intéressants : Unreal Tournament 2003, DM-Antalus en 1600x1200 avec antialiasing 4x et filtrage anisotropique 8x, atteindrait les 61 images/seconde sur un P4 3,06 GHz (chipset i850E). J'ai fait un test rapide avec un P4 2,8 GHz en i850E et une Radeon 9700 Pro : 42 img/s. Un score tout à fait honorable pour une carte disponible depuis des mois. Dans Quake3, avec l'infatigable Demo001, la différence est plus sensible : 168 contre 102 img/s. Ça vous donne un ordre de grandeur. Nous verrons le résultat final le mois prochain au sein de la même machine et avec une Radeon 9800 Pro. Encore un beau match en perspective même si Nvidia part avec clairement une longueur d'avance.

Intel i875P

LA NOUVELLE RÉFÉRENCE

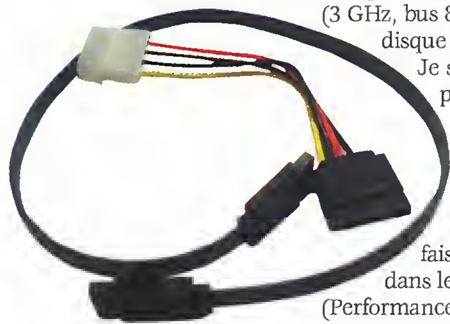
Après des mois de règne sans partage, le i850E Intel, chipset haut de gamme basé sur l'exploitation de la RDRAM, voit arriver un réel challenger. Exit le E7205 qui avait fait une impression mitigée : le i875P est, d'après Intel, sa plus belle création dans le domaine. Une affirmation qui demande vérification.



Ce n'est pas évident vu du dessus, mais le dissipateur de la carte de référence Intel est un monstre.



Intel ne tarit pas d'éloges sur son modèle 875. Nommé Canterwood, ce chipset serait celui qui a bénéficié du plus de soins de la part des ingénieurs de la firme. Il est vrai qu'il bénéficie de tous les derniers raffinements. Première nouveauté, le bus à 200 MHz. Multiplié par 4 grâce à la technologie « Quad Pumped » propre au bus Pentium4, cela nous donne 800 MHz. Pour en tirer parti, il faut donc un P4 de la nouvelle génération. Pour tester ça l'esprit serein, Intel fournit un kit complet : P4 3.0C (3 GHz, bus 800 MHz), 2x256 MHz de DDR400 et un disque de 120 Go Seagate au format SerialATA. Je sens que les 533 MHz du i850E vont prendre un coup de vieux.



Le Serial ATA est une bénédiction pour les bidouilleurs soucieux de la circulation de l'air chaud dans leur tour.

Le tout en un de riche

Le i875P exploite la mémoire DDR sur 2 canaux simultanément. Ce n'est pas une nouveauté, le E7205 le faisait déjà, tout comme le nForce de Nvidia dans le monde AMD. La technologie PAT (Performance Acceleration Technology) du i875P permettrait, selon Intel, de mieux exploiter tout ça. Pour le reste, Intel n'a pas lésiné et utilise tout ce qui se fait de mieux sur le marche : AGP 8X, Gigabit Ethernet directement dans le chipset, Serial ATA avec fonctions RAID et bien sûr exploitation de l'HyperThreading (HT) avec les P4 équipés. Seul point vaguement négatif, le 875P ne gère pas du tout les P4 avec bus 400 MHz. Seulement ceux à 533 et 800 MHz. Le modèle d'entrée de gamme i865 (Springdale) sera lui capable de gérer les P4 à bus 400 MHz. De quoi upgrader en douceur pour certains.

Le bus à 800 MHz offre jusqu'à 6,4 Go/s de bande passante entre le CPU et le MCH (NorthBridge) où se trouve le contrôleur mémoire. Ce dernier est du genre accommodant. Il gère la DDR266 ou 333 en plus de la 400 et le tout en mode simple ou double. Pas forcément besoin d'installer 2 barrettes pour que ça boote. Évidemment, pour l'exploiter pleinement, c'est une autre histoire. Pour faire simple, disons qu'il est essentiel d'utiliser 2 sticks de RAM parfaitement identiques pour que cela fonctionne correctement en mode DualDDR. Ceux qui veulent monter une véritable station de travail seront contents d'apprendre que ce MCH gère la mémoire à correction d'erreur (ECC).

Mon vieux pote PAT

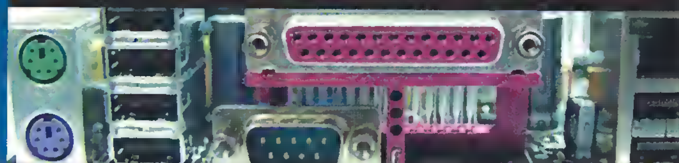
La technologie PAT est sujette à un paquet de controverses et pour cause. C'est en fait un grand rien, ou presque. Intel teste en bout de chaîne de fabrication ses nouveaux chipsets. S'ils sont excellents, ils sont estampillés i875P et « intègrent » donc la techno PAT. Dans le cas où ils remplissent juste leurs fonctions mais sans faire les fiers, ce seront « juste » des i865 meilleur marché. Il faudra vérifier tout ça lors de la disponibilité des cartes i865 mais vu les performances du i875P, il y a peu de chances que ces suppositions soient fausses. Histoire de me donner encore plus de choses à écrire (mais si, je suis certain que c'est ça), Intel a créé un nouveau bus : le CSA. Rien à voir avec notre conseil supérieur de l'audiovisuel. Ici, on parle de « Communications Streaming Architecture ». Intégré au MCH, ce bus permet de connecter directement le contrôleur Gigabit Ethernet au MCH, ce qui libère la bande passante mémoire du bus PCI qui serait sinon rapidement saturée. Truc amusant, ce nouveau bus à 2Gbps est en fait une copie du bus Hub Link 2.0

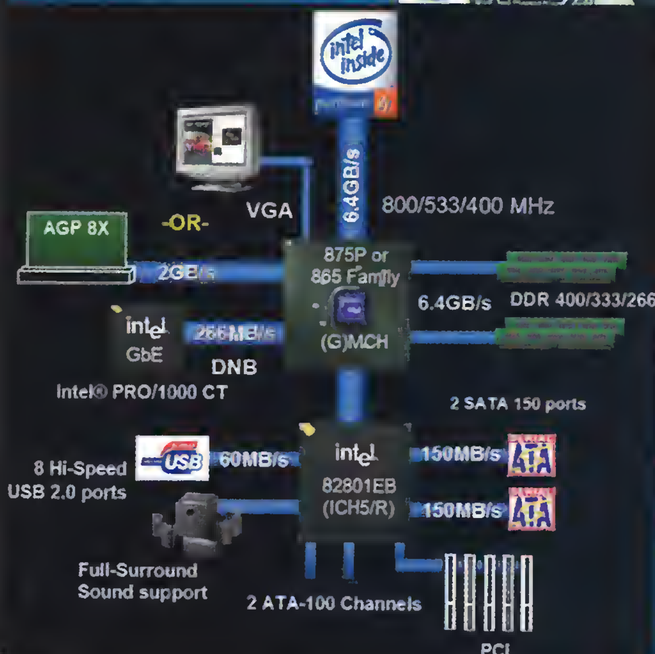
présent dans les chipsets Intel depuis un moment. De toute façon, avec des vitesses réseau aussi importantes, le goulet d'étranglement sera votre disque dur, avec ou sans CSA.
Même technique pour le contrôleur SerialATA : il est directement dans l'ICH5 et évite donc les limitations du bus PCI. Au passage, ça lui permet d'être réellement capable d'exploiter ses 150 Mo/s (le bus PCI plafonne à 133 Mo/s). Vu que de toute façon aucun disque dur est capable d'exploiter ne serait-ce que la moitié de cette bande passante, ça ne change pas grand-chose. Attention, on ne peut brancher qu'un disque par contrôleur SATA. Intel offre cependant un plus en permettant l'exploitation en RAID 0 (stripping) des 2 disques dans la version haut de gamme du chipset qui utilise l'ICH5R. Je crois que c'est la première fois que je vois du RAID possible directement depuis le chipset. Vu que les contrôleurs HighPoint et Promise reposent sur le CPU pour faire le sale boulot, ça devait arriver un jour. Si vous avez des actions dans ces 2 boîtes, c'est le moment de vendre... Le RAID 1 (mirroring) sera possible dans quelques semaines avec une mise à jour BIOS. Le tout se gère plus simplement que sur les puces HP, Silicon Image ou Promise, puisqu'il suffit de brancher un deuxième disque et d'activer le RAID sous Windows dans le logiciel Intel Application Accelerator, le tout sans pertes de données. Pour les gourmands en USB, sachez que l'ICH5 supporte 8 ports USB 2.0. De quoi être peinard un moment.

Résultat des courses Les tests ont été faits sur la carte de référence Intel D875PBZ. J'ai refait mumuse avec l'IC7-G Abit après ça et j'obtiens des choses tout à fait du même goût. Vous allez voir, ça ne manque pas de saveur...
Premier point, la mémoire évidemment : l'i875P offre une bande passante mesurée avec SiSoft Sandra d'environ 4 750 Mo/s. Ça calme. La P4G8X d'Asus, avec son E7205, est à 3 300 Mo/s de moyenne, avec juste derrière la P4T533 (i850E) à 3 295 Mo/s et le nForce2 à bonne distance avec ses 2 600 Mo/s.



CONFIGURATIONS DE TEST
Intel Pentium4 3,06 GHz et 3.0C GHz
ATI Radeon 9700 Pro
2x256 Mo de RAM DDR PC3200
Abit BH7/Intel D875PBZ/Abit IC7-G/Asus P4G8X
Asus P4T533 avec 2x256 Mo de RDRAM PC4200
Disque dur WD 7 200 trs/min 120 Go UDMA133
Disque dur Seagate SATA 7 200 trs/min 120 Go
Windows XP Pro FR/SP1
DirectX 9
Drivers ATI Catalyst 3.2


Six ports USB, un port Gigabit Ethernet et les indispensables connecteurs série/parallèle et PS/2. Pas de fioritures mais l'essentiel est là.



Dans le genre complet, difficile de faire mieux que les i875P et i865

Le i845PE (Abit BH7) ferme la marche à 2 510 Mo/s. En utilisation réelle, les différences ne sont pas aussi marquées mais prouvent la supériorité du i875P. Avec Quake3 (1024x768), il met quand même en moyenne 30 images/seconde dans la vue du i850E qui était jusqu'alors invaincu sur ce test. Dans UT2003, comptez 15 à 20 fps d'écart. Simplifions : ce chipset remporte haut la main tous les tests. Mais attention, la BH7 (i845P) et le E7205 peuvent fonctionner avec un bus à 200 MHz et offrir des scores très intéressants. Ils restent derrière mais le E7205 arrive à faire pratiquement jeu égal dans ces conditions.
Le i875P est le premier chipset à réussir l'exploit de battre le i850E de manière significative. En termes de performances et de fonctions embarquées, il est le nouveau leader même si les possesseurs de E7205 ou i850E n'ont pas à rougir de leur machine. Il ne manque finalement que très peu de choses à ce produit pour être parfait. La gestion du Firewire et une partie sonore digne de ce nom seraient les bienvenues mais nécessiteraient une puce encore plus grosse et plus chère. En tout cas, si vous avez les moyens, c'est définitivement la nouvelle plate-forme de référence pour P4. À 250 euros TTC de moyenne, ces cartes mère ne sont pas pour tout le monde. La DDR400 et un P4 compatible n'allègent pas la note. Reste à voir ce que le i865 pourra faire pour ceux qui ont un porte-monnaie au régime.

L'utilisation de 2 barrettes mémoire identiques est importante pour éviter les problèmes en mode DualDDR.



ViewSonic VX800 et VP171b


Les bords ultra-fins du VP171b permettent de faire des murs d'images. Reste plus qu'à gagner au loto...

LE PLAT DE RÉSISTANCE

Rappelez-vous, il y a encore quelques mois, je n'avais pas de mot assez fort pour exprimer mon manque d'intérêt envers les écrans LCD. Avoir ça sur mon bureau ? Jamais ! Mai 2003, je suis en train de me trouver une excuse pour ne pas craquer et en acheter un camion histoire d'en mettre partout. Les temps changent...

Depuis l'Iiyama AS4314UTG, je me doutais bien que ce n'était qu'une question de temps pour voir débarquer des wagons d'écrans LCD intéressants. Si les marques pullulent, les différents types de dalles LCD disponibles pour construire des écrans de qualité ne sont pas légion. C'est du reste le gros problème pour les acheteurs actuellement : non seulement il faut connaître le modèle de l'écran que l'on désire acquérir mais en plus il faut suivre ses différentes révisions pour ne pas avoir de mauvaises surprises. Exemple, le 17' design, noir, de chez Hercules (ProphetView 920). Tout juste correct à sa sortie, il est maintenant équipé de la même dalle que le AS4314UTG et se retrouve dans les meilleurs du marché. Vu son design, il en séduira plus d'un. Du reste, de nombreux écrans sont maintenant équipés de cette dalle à 20 ms qui offre un meilleur rendu pour les jeux que la plupart des dalles 16 ms. Bon courage pour savoir lesquelles...

Une histoire de temps

Comme je l'ai déjà expliqué, pour les joueurs, l'attrait d'un écran LCD est souvent terni par le phénomène dit de rémanence. L'image, formée par les pixels qui s'éteignent et s'allument (et non pas par balayage comme sur les CRT), peut être gâchée par des traînées dans le sillage des objets en mouvement. Tout un décor peut devenir ainsi « flou » dans un quake-like par exemple. Inacceptable. Sous les 25 ms de temps de réponse, ce problème tend à disparaître. Avec le VP171b, ViewSonic propose un modèle 17' qui offre 16 ms de temps de réponse. Et ce n'est pas sa seule qualité...

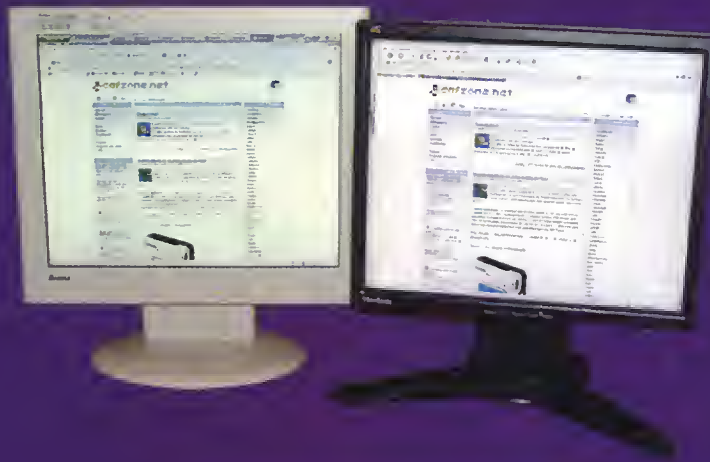


Commençons par le look : noir, classieux, monté sur un pied entièrement articulé et surtout avec des bords ultra-fins de 17 mm. L'écran se règle en hauteur (le mouvement est assisté par un ressort) et est capable de s'ajuster en inclinaison verticale et horizontale très simplement. Comble du confort, il peut aussi pivoter en mode portrait. De quoi bosser dans le luxe avec Word en mode page. Devinez comment je tape ce texte...
Avec 2 entrées VGA classiques et une entrée DVI-D, il est possible de brancher 3 sources en même temps.



Les priorités d'entrées sont même réglables dans le menu. La résolution de la dalle est de 1280x1024 mais le scaling hardware automatique donne un look antialiasé du meilleur effet même au menu de boot de votre PC. L'angle de vision de 140° (horizontal et vertical) est en prime très correct. Côté contraste, on a droit à du 500:1 et la luminosité affiche 260 cd/m². Bref, que du bon. Dernier détail appréciable : l'alimentation est intégrée. Donc pas de bloc d'alim à planquer à côté de vos prises ou sur le bureau.


L'encombrement minimum du VP171b est appréciable, tout comme ses possibilités de réglages.



Le passage du mode paysage au mode portrait offre un plus grand confort sur certaines applications. L'Iiyama sert de comparaison.

Une perfection gênante Une fois branché en DVI sur une Radeon 9700, ce modèle crève les yeux. Non, je ne rigole pas, il rend vraiment aveugle. C'est la première fois que je commence par baisser la luminosité d'un moniteur à l'installation. Et pas qu'un peu... Ce phénomène semble lié au DVI, il est moins flagrant en analogique. Du reste, ce branchement numérique DVI est celui qui montre le plus les limites de ce modèle : il est trop parfait. En regardant un DivX et même un DVD, on voit tout de suite les défauts : la compression est beaucoup plus apparente. Une légère rémanence, un poil plus visible qu'en VGA standard, est aussi discernable sur les Quake-like. Rien qui empêche réellement de jouer, mais les puristes couineront. Dans les RTS et jeux plus lents, en revanche, rien à signaler. Le Iiyama 4314UTG est plus souple de ce côté-là. Il semble plus enclin à adoucir l'image. La dalle de ce ViewSonic (pourtant une TN+Film comme sur le Iiyama) offre une image tellement précise qu'elle ne pardonne rien. Bonus assez anodin pour nous, ce moniteur est compatible HDTV 480p et 720p.

Les chiffres à retenir

	VP171b	VX800
Technologie	TN+Film	TFT SuperClearMVA
Temps de réponse	16 ms	25 ms
Luminosité	260 cd/m²	250 cd/m²
Taux de contraste	500:1	500:1
Résolution/Taille	1280x1024/17'	1280x1024/18'
Angle de vue (V/H)	140°/140°	160°/160°
Connecteurs	2 VGA et 1 DVI-D	1 VGA et 1 DVI-D
Prix Catalogue	Environ 740 euros TTC	Environ 860 euros TTC





Moins de réglages pour positionner l'écran, mais plus de confort en 18'. Dommage que la rémanence soit là...





Le look plus austère du VX800 est un signe : il est là pour bosser, lui.

Sa qualité est donc à double tranchant : en mode bureautique, c'est du très haut de gamme mais avec les jeux et vidéos, sa précision d'affichage et l'éclat des couleurs deviennent presque gênants. Après, tout est une question de goûts, certains trouvant l'affichage du Iiyama « fade » en comparaison.
À environ 740 euros TTC (prix catalogue, on le trouve déjà à moins de 550 dollars aux États-Unis), il est normalement destiné aux analystes qui veulent en acheter 6 pour suivre leurs courbes adorées. Leur laisser l'exclusivité d'un jouet pareil serait dommage. Attention, les tailles supérieures (VP181b, etc.) sont dotées de dalles plus lentes, à 25 ms !

Le sérieux tue le jeu Malgré ses origines de bosseur (VP est la gamme pro), le VP171b est donc capable de s'amuser. Le VX800, qui offre un look plus « rigide » (l'écran n'est réglable qu'en inclinaison verticale), est à la fois mieux et moins bien. Si, c'est possible... Sa dalle 18', toujours en 1280x1024, offre une meilleure lisibilité. Jusque-là, c'est logique. Encore plus quand on sait que cette dalle est d'une technologie différente, nommé MVA (SuperClearMVA même, merci le marketing). Le rendu sous Windows est tout simplement bluffant. Les couleurs sont parfaites et même un texte sous Word est un bonheur à lire (c'est dire). L'interface est pilotée par des boutons à effleurement (la grande classe) et le look général, malgré des bords bien plus larges que le VP171b, reste attrayant. La présence d'un micro et de 2 petites enceintes dans le cadre est également plus un bonus qu'autre chose...
Malheureusement, ce modèle est disqualifié pour les joueurs dès le premier test. À moins d'être particulièrement tolérant ou de ne jouer qu'à des titres lents (graphiquement parlant), les 25 ms de temps de latence ne suffiront pas à combler la plupart des sportifs de la souris. On a droit à un superbe effet de flou dès que ça bouge un peu vite. Ça crève le cœur, croyez-moi. Car pour travailler, c'est un des plus beaux écrans que j'ai jamais vus. À environ 860 euros TTC (voire moins de 750 euros dans certains magasins), il sera donc réservé aux fortunés studieux. Le MVA, Rolls des technologies LCD d'hier, semble s'essouffler. L'évolution du TN+Film a été plus rapide. Avec un peu de chances, d'ici quelque temps, l'écran LCD parfait sera enfin à la hauteur des espérances des joueurs les plus tatillons.

top HARD

J'ai dû l'écrire 100 fois mais tant pis : la guerre des prix, c'est vraiment bien. Oui, nous aussi on souffre pour les marges d'AMD (moins pour celles d'Intel curieusement), mais votre banquier va mieux et c'est l'essentiel. Les derniers tarifs AMD et Intel, suite au débarquement de leurs nouveaux CPU, sont alléchants. De quoi faire craquer les candidats à l'upgrade. En s'abstenant de taper dans les fréquences les plus hautes disponibles, on trouve de quoi monter un PC de course sans vendre un rein. Il servira pour votre prochaine carte graphique.

Doc Caféine

La carte mère

Changements à prévoir côté Intel très bientôt avec l'arrivée en force des chipsets i865 et i875P qui vont faire mal aux modèles actuels. Les cartes mère pour Athlon seront peut-être aussi chamboulées avec le VIA KT400A qui, s'il ne bat pas le nForce2, est une alternative intéressante côté ratio prix/perfs.

Config 1 : Leadtek K7NCR18D Pro (nForce2-ST/socket A), environ 120 euros TTC

Config 2 : Abit NF7-S (nForce2-ST/Socket A), environ 140 euros TTC ou Abit BH7 (Intel i845PE/Socket 478), environ 120 euros TTC

Config 3 : Asus A7N8X Deluxe (nForce2-ST/socket A), environ 160 euros TTC/Asus P4PE-SRL (Intel i845PE/Socket 478), environ 165 euros TTC

Le processeur

C'est la dégringolade. Les tarifs des CPU puissants du haut du panier deviennent abordables puisque ce sont les derniers sortis qui prennent le rôle de « Rolls » du moment. Ça nous arrange. L'Athlon XP 2600+ perd ainsi 100 euros ! De quoi booster vos configs pour pas trop cher.

Config 1 : AMD Athlon XP 2200+ (1,8 GHz), environ 90 euros TTC

Config 2 : AMD Athlon XP 2600+ (2 GHz), environ 170 euros TTC, ou Intel P4 2,4B GHz, environ 180 euros TTC

Config 3 : AMD Athlon XP 2800+ Barton (2,083 GHz), environ 260 euros TTC, ou Intel P4 2,66 GHz, environ 260 euros TTC

La RAM

Hop, petit changement de vitesse (et donc petite augmentation) pour anticiper l'arrivée des chipsets qui exploitent la mémoire à 200 MHz (400 MHz DDR). On passe donc en PC3200 (DDR400) à la place de la PC2700 (DDR333). Et comme je suis un pousse-au-crime, je vous force la main avec 512 Mo. Je rappelle que j'indique des prix pour 2x256 Mo, avec des barrettes de qualité (genre Samsung) !

Config 1, 2 et 3 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200, environ 110 euros TTC

La carte vidéo

Ça va méchamment bouger dans les prochaines semaines alors ne faites pas de choix à la légère. La GF4 Ti4200 reste un bon plan pas cher mais la Radeon 9500 Pro reste bien mieux armée sans être beaucoup plus onéreuse. Et côté haut de gamme, ATI est toujours leader. Mais au risque de me répéter, soyez prêt à voir la lutte reprendre de plus belle dans les prochains mois...

Config 1 : GeForce4 Ti4200 64 Mo AGP 8x, environ 180 euros TTC

Config 2 : ATI Radeon 9500 Pro 128 Mo, environ 230 euros TTC

Config 3 : ATI Radeon 9700 128 Mo, environ 330 euros TTC ou ATI Radeon 9700 Pro 128 Mo, environ 400 euros TTC

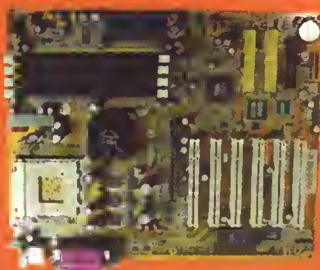
Le moniteur

Grosse nouveauté, le premier LCD officiellement présent dans le Top Hard ! Pour le reste, ça ne bouge pas beaucoup. Je rappelle juste que vu l'importance du moniteur dans une config et sa durée de vie par rapport au reste, il ne faut pas hésiter à casser sa tirelire. Acheter un super PC avec un moniteur bas de gamme est aussi débile qu'une bonne chaîne hi-fi avec des enceintes au rabais.

Config 1 : 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 750SB, environ 265 euros TTC

Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 340 euros TTC ou Iiyama MA901U (Vision Master 452), environ 420 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 930SB, environ 470 euros TTC

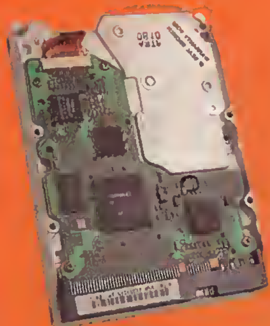
Config 3 : 17 pouces LCD Iiyama AS4314UTG, environ 550 euros TTC ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 780 euros TTC



Le lecteur de DVD/CD-Rom

Bon, allez, il est temps. Je passe les 3 configurations avec un lecteur de DVD. On va bien finir par avoir des jeux sur ce support dès leur sortie non ? Marre des séances de changement de galettes quand on sait que la solution existe, surtout vu les prix actuels des lecteurs !

Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 50 euros TTC



Le disque dur

Pour faire simple et parce qu'ils se valent tous à peu près d'après mes derniers tests, je vais vous citer les capacités selon les configs et à vous de choisir une marque : Seagate Barracuda pour le silence (mais c'est le moins performant des trois), Western Digital pour le plus faible dégagement de chaleur et les performances (surtout en version avec 8 Mo de cache qui est tout de même plus chère) et Hitachi (ex-IBM) pour les perfs pures et l'ensemble logiciel. Maxtor semble souffrir d'un taux de panne le plus élevé du moment et n'a aucun point positif particulier...

Config 1 : 40 Go (7 200 trs/min), environ 70 euros TTC

Config 2 : 80 Go (7 200 trs/min), environ 110 euros TTC

Config 3 : 120 Go (7 200 trs/min), environ 160 euros TTC



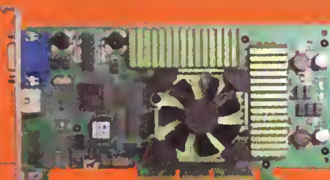
Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V92. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 2 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 3 : Modem externe 56K, environ 70 euros TTC

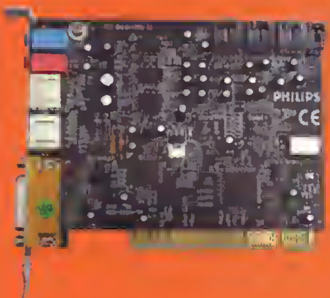


La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN-party du week-end. Un réseau avec un Hub ou Switch et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est dans ce cas le meilleur choix. Bonne nouvelle, de plus en plus de cartes mère intègrent directement une prise réseau.

Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D, environ 70 euros TTC

Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 20 euros TTC



La carte son

Bon, ça devient compliqué là, y a du monde. Les cartes « old school » Philips ont pris un coup de vieux malgré leurs qualités avec le débarquement des modèles 24 bits/96 KHz relativement abordables de chez Terratec et Creative Labs. Comme d'habitude, je pousse au crime et je conseille les produits qui apportent réellement un plus par rapport aux derniers chipsets intégrés sur carte mère (et encore, le NForce2 se suffit à lui-même). Forcément, c'est plus cher.

Config 1 : SoundBlaster Audigy Player, environ 80 euros TTC

Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 80 euros TTC

Config 3 : SoundBlaster Audigy2, environ 130 euros TTC/Terra Tec Aureon 7.1 Space, environ 160 euros TTC



ET POKE ET PEEK

Mai 1993... tiens, qu'est-ce que je faisais moi en mai 1993... Ah oui, je m'en souviens, je passais mon Bac Philo... Le sujet c'était « Qu'est-ce que je perds quand je perds mon temps »... j'avais répondu « Mon temps. ». J'ai bien mérité de travailler à Joystick je crois.

Petit taur dans les news aù la 3DO commence à painter le bout de san nez. L'article est catégarique « 3DO est déjà la plus grasse baîte du mande dans le domaine des jeux vidéa, avant même d'avair sarti une quelcanque machine de ses chaînes. » On peut même y vair la liste des baîtes qui vant développer dessus : Gametek... mart ou feu... Damark... mort au feu... Ocean... mart au feu... Psygnasis... mart au feu... Millenium... mort au feu... DMA... mart ou feu... Virgin... mart au feu ... Sales Curve... mart au feu... Gremlin... mart au feu... Au final, la cansale fera un flap et finira dans les bautiques d'accasians du baulevard Valtaire.

BAK TO TIME

Après les news, place oux interviews... pas mains de 5 dons ce numéra ! Et puis ottentian, ils avaient tous des trucs super-intéressants à dire... leurs prajets, le milieu des jeux vidéo, leur visian du futur... Prenez par exemple Steve Bak l'auteur de lo série des Jomes Pond : « Je pense que les campagnies sant cinglées d'investir autant d'argent dans des jeux qui nécessitent plus de 8 disquettes. » C'est vroi que ço fait super-production 8 disquettes quand an y pense... Autre interview, celle des progrommeurs de Maniac Mansian II, plus cannu saus le nam de Day af the Tentacle... Rien que d'entendre ce nam, j'ai mes poils qui se dressent ! J'ai passé tellement de temps à essayer un par un les abjets de man inventaire... Le livre sur la bibliathèque... rien... le livre sur l'encre sympathique... rien... pfff... utiliser le livre sur Bernard... YES ! J'ai récupéré ses dents... Essayer la fourchette sur le poulet... rien... sur les yeux de la fille... Tiens, ço lui sert de peigne et elle se foit une beauté... Ah je vaus jure, à l'époque, c'était super-sympa ò jauer.





LES PRIX PUBLICS (TTC)

Le ProSwing system (club + socle): 4 000 F
Le programme Contry Club Golf (1 parcours + practice): 890 F
Club supplémentaire (pour gaucher, femme ou enfant par exemple): 1 250 F
Détecteur de mouvement de tête: 980 F
Tapis de contrôle d'alignement des pieds: 700 F
Valise de transport: 750 F
Chaque nouveau parcours: 320 F
Chaque nouveau parcours SVGA: 420 F

Ce produit est importé par ZEBRA diffusions, 71, rue Henri Bretonnet, 78970 MEZIERES-SUR-SEINE. Tél : (1) 30.90.00.88 / Fax : (1) 30.95.67.59

TEST ONE... TWO... TEST TEST...

Passans ou gras test de ce numéra, à savair The 7th Guest... Ah que de sauvenirs... man premier jeu sur CD-Ram... J'avais écanamisé plusieurs mais et vendu mes deux paumans et un bras pour me le payer, j'étais turba cantent (expressian que j'avais essayé de lancer sons succès en 93), je le regordois avec amaur, je le faisais taurner sur le baut de mon daigt en faisant bien attention à pas mettre d'empreintes dessus avec la main qui me restait. L'année d'après, j'avais écanamisé assez d'argent pour m'acheter man premier lecteur de CD Ram...


De nambreases scènes de ce type peuvent être vues en cours de partie. Les personnages digitalisés bougent en surimpressian (les fantômes sont transparents) et les voix digitalisées permettent de suivre l'intrigue. Impossible d'afficher le texte à l'écran mais, lorsqu'une scène est cruciale, an peut la repasser tant qu'an n'a pas quitté le lieu.


À vectordean, on trovaille de façon particulière. Quand un programmeur ou un graphiste a les mains fixées sur son clavier, les autres membres de la baîte restent debout, derrière lui, sans arrêter de faire des commentaires désobligeants, soos l'oeil attentif de Steve Bak (à gauche).

C'EST LA MÉGA-CLASSE !

Avant de fermer cette parenthèse, je ne pauvais résister au plaisir de vaus parler du PraSwing system, un appareil qui devait permettre de jauer au galf dans son solon. L'idée semblait plutôt banne, mais bon vailò, larsqu'an voit les prix annancés... Évidemment, il faut le « PraSwing system » (club et sacle), 3 998 francs, le jeu de galf, une versian madifiée de Link (en 93, le patch n'existait pas et il faudra attendre l'arrivé du Dacteur Patch alias Rabin Williams en 1998) qui vaus caûtera 890 francs (1 parcours et un practice), un détecteur de mauvement de tête à 980 francs, un tapis de cantrâle d'alignement des pieds à 700 francs, une valise de transpart paur être ridicule chez un ami 750 francs. Vailà, paur un peu plus de 7 000 froncs, vous serrez cyber-con...

GANA